Re:PLAY #1-2 [03] 2004

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

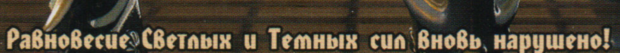
Re:PLAY

ФЕВРАЛЬ №1-2 [03] 2004



Златогорье 2
Холодные небеса





Победа послушника Храма Великих Героев над Чернобогом привела к катаклизму огромной разрушительной силы. Мощный взрыв уничтожил находившийся в жерле вулкана замок Чернобога, а герой оказался на маленьком острове в снежной стране Альберии. Теперь послушнику светлоградского храма предстоит начать долгую дорогу домой... и восстановить Великое Равновесие!



© 2003 «Burut». © 2003 «Руссобит Паблишинг». © 2003 «МультиТрейд».
Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186;
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua





Re:PLAY

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Журнал зарегистрирован Министерством Печати Украины
Свидетельство о регистрации:
КВ º 7896 от 17.09.2003

º1-2 (03) февраль 2004

Выходит один раз в месяц
Подписной индекс:
журнала с диском — 09412
журнала без диска — 09411
в Каталоге изданий Украины

Учредитель
Александр Корженко

Издатель:
ООО "РА Апельсин", тел. (044) 233-3341
Директор **Александр Маменко**

Редакция:
Главный редактор **Владимир Симонов**
Редакторы **Михаил Зинченко**
Дмитрий Лебедев
Павел Логинов
Алексей Пасак
Дмитрий Шишов
Роман Шишкин
Литературный редактор **Анна Зинченко**
Дизайн **Евгений Дуранин**
Игорь Беляковский
Макет & верстка **MONSTER**

Адрес редакции:
01680, г.Киев, бульвар Лепсе, 4, офис 512
Тел.: (044) 496-1922
(044) 233-3341
Web-сервер: **www.replay.com.ua**
E-mail: **am@replay.com.ua**

Отпечатано ООО "Новый Друк"
02094, г.Киев, ул. Магнитогорская, 1

Тираж 17 000 экз.
Цена свободная



© ООО "РА Апельсин".
Все права защищены.
Любое воспроизведение материалов или фрагментов из них на любом языке возможно только с письменного разрешения редакции. Редакция оставляет за собой право публиковать статьи, не разделяя точки зрения авторов.
Ответственность за содержание рекламных материалов и соответствие их требованиям действующего законодательства Украины несет рекламодатель.

ОТ РЕДАКЦИИ



Приветствуем!

Сейчас вы держите в руках уже третий номер журнала Re:PLAY, но кроме того это — первый номер в 2004 году, а значит, по сложившейся традиции мы должны посвятить редакторскую колонку обещаниям писать больше, лучше и стараться сделать журнал как можно более интересным и разнообразным. Но в начале давайте вернемся на 30 календарных дней назад и подведем итоги ушедшего года. Итак, в ноябре вышел первый номер журнала Re:PLAY. Он был встречен тепло, о чем свидетельствовали ваши письма с пожеланиями, предложениями и такой необходимой критикой. Спасибо вам, наши (надеемся, уже действительно наши) читатели. За теплые и не очень слова, за справедливые (пусть и не всегда) замечания — все это помогает нам приближаться к заветному званию "Лучшего". Однако ушедший год стал не только годом приобретений. 21 декабря в автомобильной катастрофе погиб Владимир Симонов, наш главный редактор, коллега и просто хороший друг. Ему было всего 19 лет. Работу над этим номером мы начинали вместе, а, заканчивая, старались помнить о его обещаниях вам, приложив все усилия для их выполнения. Отныне журнал Re:PLAY будет выходить с постером и диском — это наш новогодний подарок, пусть даже несколько запоздавший. На диске вы всегда сможете найти демо-версии самых интересных игровых проектов, видеоролики, обои для рабочего стола, патчи, драйвера, а также материалы к нашим постоянным рубрикам "Аниме", "Киберспорт", "Игры изнутри", "Видеотека" и др. Мы постарались сделать диск максимально интересным и, надеемся, полезным. Однако никто не знает, чего хочет читатель за исключением самого читателя, поэтому мы, как всегда, ожидаем ваших пожеланий и предложений. Начиная с этого номера, увеличивается объем журнала. Теперь уже на 128 страницах вы найдете интервью с разработчиками новой RPG/action Xenus и возрожденного на радость игрокам проекта "Корсары II", узнаете, какие же игры ждет редакция Re:PLAY в наступившем году и совершите экскурсию во вселенную Звездных Войн. Мы предлагаем вашему вниманию две новые рубрики: "Игры изнутри", где вы узнаете о том, что такое модификации и можно ли устроить гонки в Quake 3, и "Другие Миры" в которой мы приоткроем вам дверцу в таинственный мир Anarchy Online. Но это еще не все. Новости, обзоры самых и не самых хитовых проектов, тесты видеокарт, небольшой экскурс в историю киберспорта и отчет турнире Flashback, обзоры новинок кино и "летняя" аниме-рубрика — все это (и немножко больше) вы сможете найти и прочитать в Re:PLAY 1-2 (3). А затем, разумеется, написать и высказать свои замечания, предложения, пожелания. Мы работали, работаем и будем продолжать работать для вас. Создадим лучший украинский журнал о компьютерных играх вместе. Мы — одна команда!

Редакция Re:PLAY

СОДЕРЖАНИЕ

НА ДИСКЕ Re:PLAY #1-2

Re:PLAY В ЛИЦАХ

Дорогие читатели, наконец-то нам представилась возможность познакомить вас с людьми, которые создают всеукраинский игровой журнал Re:PLAY. Некоторые из вас уже имели возможность лицезреть наш состав во время новогодней Intel и Samsung ярмарки, проходившей с 19 по 21 декабря 2003 года в киевском Дворце спорта. Однако для тех, кто не смог воспользоваться случаем, а следующей выставки ждать не очень хочет, мы восполняем этот досадный пробел.







ТИГРА

АНКЕТА

Имя, фамилия ▸ **МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО**
Игровой стаж ▸ **12 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — PC**
Предпочитает жанры ▸ **TBS, RTS, RPG, RPS, KIDS**
Не играет в ▸ **SPORT SIM, FLY SIM, RACING, QUEST**
Лучшая игра 2003 года ▸ **BEYOND GOOD AND EVIL**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **X-COM, THIEF II, FALLOUT 2, BALDUR'S GATE II, HOMM 3**
Компьютерные игры это ▸ **РАЗВЛЕЧЕНИЕ. СПОСОБ ОТЛИЧНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ. ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОЖИТЬ СОТНЮ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ЖИЗНЕЙ. САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ КНИГА. ВСЕ ЭТО СРАЗУ, И НИЧЕГО ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННОГО ОДНОВРЕМЕННО**
В свободное время ▸ **ТАКОВОГО ПРАКТИЧЕСКИ НЕТ. ОДНАКО ЕСЛИ ПОДОБНЫЕ МИНУТЫ ВСЕ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ, ВСЕГДА ЕСТЬ С ПОЛДЮЖИНЫ ОТЛОЖЕННЫХ "НА ПОТОМ" ДИСКОВ С АНИМЕ, КИНО ИЛИ НЕДОЧИТАННАЯ КНИГА**



RINCEFIRE



АНКЕТА

Имя, фамилия ▸ **ГЕОРГИЙ ЧЕКАН**
Игровой стаж ▸ **12 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — NES — SEGA MEGA DRIVE 2 — PC**
Предпочитает жанры ▸ **RPG, FIGHTING, TBS, TACTICS, ECONOMIC SIM, PUZZLE**
Не играет в ▸ **FLY SIM, RACING, SPORT SIM**
Лучшая игра 2003 года ▸ **GOTHIC 2**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **HITMAN 3: CONTRACTS**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **EXILE 3: THE RUINED WORLD, BALDUR`S GATE, PIZZA TYCOON, JAGGED ALLIANCE, WRESTLE MANIA**
Компьютерные игры это ▸ **НОВЫЙ ВИД ИСКУССТВА. В КОТОРОМ, КАК И В ЛЮБОМ ДРУГОМ, ЕСТЬ СВОИ ШЕДЕВРЫ И "ПОПСА", ГЕНИИ И ХАЛТУРЩИКИ... ОНИ УСПОКАИВАЮТ И РАССЛАБЛЯЮТ — КАК ЛИТЕРАТУРА, РАДУЮТ ГЛАЗ СОВЕРШЕНСТВОМ ФОРМ — КАК ЖИВОПИСЬ, РАЗВЛЕКАЮТ И "РАЗБИВАЮТ ЛЕД" — КАК МУЗЫКА. ОНИ — ЭТО ЧАСТЬ МОЕЙ ЖИЗНИ...**
В свободное время ▸ **АНИМЕ, ЧТЕНИЕ, ПРОГРАММИРОВАНИЕ, РЕГГЕЙ**

ШИШКИН



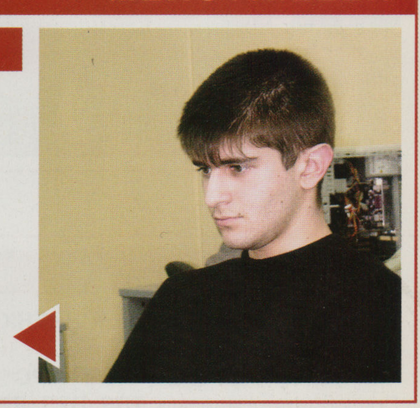
АНКЕТА

Имя, фамилия ▸ **РОМАН ШИШКИН**
Игровой стаж ▸ **16 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — NES — SEGA MEGA DRIVE — PLAYSTATION 2 — PC**
Предпочитает жанры ▸ **FPS, TPS, ACTION, ACTION/ADVENTURE, ARCADE RACING**
Не играет в ▸ **RTS, TBS**
Лучшая игра 2003 года ▸ **GTA: VICE CITY**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **LULA 3D**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **TETRIS, PRINCE OF PERSIA, DOOM, HALF-LIFE, FALLOUT 2**
Компьютерные игры это ▸ **СПОСОБ ЗАКОЛАЧИВАНИЯ БЕЗУМНЫХ ДЕНЕГ**
В свободное время ▸ **СТРОЮ МИНИАТЮРНУЮ ЖЕЛЕЗНУЮ ДОРОГУ**

MERCYKILLER

АНКЕТА

Имя, фамилия ▸ **ДМИТРИЙ ШИШОВ**
Игровой стаж ▸ **8 ЛЕТ**
Платформы ▸ **NES — SEGA MEGADRIVE 2 — PC**
Предпочитает жанры ▸ **RPG, ACTION, ACTION/RPG, SPACE/FLIGHT/AUTO SIM**
Не играет в ▸ **SPORT SIM, ADVENTURE**
Лучшая игра 2003 года ▸ **GTA: VICE CITY**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **HITMAN 3: CONTRACTS**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **FALLOUT 2, PLANESCAPE TORMENT, DEUS EX, FALLOUT TACTICS: BOS, GTA: VICE CITY**
Компьютерные игры это ▸ **СПОСОБ ОТСТРАНИТЬСЯ ОТ СУЕТЫ И УБИТЬ ВРЕМЯ**
В свободное время ▸ **ЖИВУ В СВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ**



MF



АНКЕТА

Имя-Фамилия ▸ **ПАВЕЛ ЛОГИНОВ**
Игровой стаж ▸ **12 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ПОИСК — NES — PC**
Предпочитает жанры ▸ **RPG, STRATEGY, STEALTH, ACTION, SPORT SIM, MIX**
Не играет в ▸ **ARCADE, FIGHTING, JRPG**
Лучшая игра 2003 года ▸ **SPLINTER CELL**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **ROME: TOTAL WAR**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **HEROES OF MIGHT&MAGIC, BALDUR`S GATE, MAFIA, THIEF, DEUS EX**
Компьютерные игры это ▸ **ПОЛНОЦЕННАЯ И ВСЕ ЕЩЕ ФОРМИРУЮЩАЯСЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ С ОГРОМНЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ**
В свободное время ▸ **А ЧТО ЭТО?**

ЕМЕЛЯ

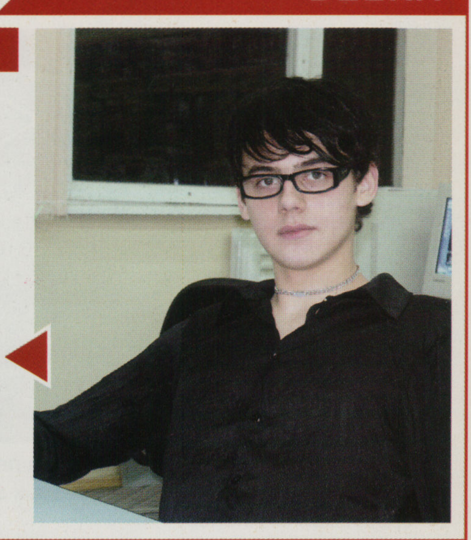
АНКЕТА

Имя-Фамилия ▸ **ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ**
Игровой стаж ▸ **10 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — NES — SEGA MEGA DRIVE 2 — PC — PLAYSTATION 2**
Предпочитает жанры ▸ **RPG, RTS, FPS, TBS**
Не играет в ▸ **QUEST, AD&D RPG, FLY SIM, SPORT SIM**
Лучшая игра 2003 года ▸ **SOUL CALIBUR 2**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **S.T.A.L.K.E.R.:OBILIVION LOST**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **FALLOUT 2, HOMEWORLD, GTA:VICE CITY, FINAL FANTASY X, HEROES OF MIGHT&MAGIC 2**
Компьютерные игры это ▸ **ОДНО ИЗ МОИХ САМЫХ БОЛЬШИХ УВЛЕЧЕНИЙ В ЖИЗНИ И ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ ОТВЛЕЧЬСЯ ОТ БУДНИЧНОЙ СУЕТЫ**
В свободное время ▸ **С ПЕРЕМЕННЫМ УСПЕХОМ УЧУСЬ, ОБЩАЮСЬ С ДРУЗЬЯМИ И Т. Д.**



BELKA

АНКЕТА



Имя, фамилия ▸ **НИКИТА БЕЛЯКОВ**
Игровой стаж ▸ **14**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — NES — SEGA MEGA DRIVE 2 — PC — PLAYSTATION 2**
Предпочитает жанры ▸ **ACTION, RPG, RTS, FPS**
Не играет в ▸ **SPORT SIM, FLY SIM, QUEST, ADVENTURE**
Лучшая игра 2003 года ▸ **GTA: VICE CITY**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **VAMPIRES THE MASQUERADE: BLOODLINES**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **FALLOUT 2, BALDUR'S GATE II, GTA: VICE CITY, STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY, HALF-LIFE**
Компьютерные игры это ▸ **ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ РАССЛАБИТЬСЯ И ОТВЛЕЧЬСЯ ОТ БУДНИЧНОЙ РУТИНЫ, А В СЛУЧАЕ С RPG — ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В ШКУРЕ ЖИТЕЛЯ СОВЕРШЕННО ДРУГОЙ ВСЕЛЕННОЙ, ВЫПЛЕСНУТЬ НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ НА ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРОТИВНИКОВ, ДА И ПРОСТО СОВЕРШИТЬ ПОСТУПКИ, НЕ ДОСТУПНЫЕ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ**
В свободное время ▸ **ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ, КЛУБНОЕ ДВИЖЕНИЕ, ПУТЕШЕСТВИЯ**

BRANTOR



АНКЕТА

Имя, фамилия ▸ **АЛЕКСЕЙ ПАСАК**
Игровой стаж ▸ **14 ЛЕТ**
Платформы ▸ **"ПОИСК" — NES — SEGA MEGADRIVE — SONY PLAYSTATION — PC — SEGA DREAMCAST — GBA — SONY PLAYSTATION 2**
Предпочитает жанры ▸ **F.R.E.E, SURVIVAL HORROR, ACTION/ADVENTURE**
Не играет в ▸ **RTS, RPG, ECONOMIC SIM, SPORT SIM**
Лучшая игра 2003 года ▸ **SOUL CALIBUR II**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **METAL GEAR SOLID 1-2, SILENT HILL 2, SHENMUE, SOUL CALIBUR II**
Компьютерные игры это ▸ **НЕБОЛЬШОЙ КУСОЧЕК СЛАДКОГО ПИРОГА СОВРЕМЕННОЙ ENTERTAINMENT-КУЛЬТУРЫ. В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ, ПРАВДА, ОН У МЕНЯ ЗАВИСАЕТ ГДЕ-ТО МЕЖДУ ВТОРЫМ БЛЮДОМ И ДЕСЕРТОМ. НАВЕРНОЕ, ПОДСОЗНАТЕЛЬНО ОСТАВЛЯЮ ЕГО НА ПОСТ-ПРАЗДНИЧНОЕ НАСТРОЕНИЕ, КОГДА НЕ ОСТАЕТСЯ НИЧЕГО, КРОМЕ КОПАНИЯ В ХОЛОДИЛЬНИКЕ НА ПРЕДМЕТ "ЧЕГО-ТО СЪЕСТЬ"**
В свободное время ▸ **НЕВЗИРАЯ НА ВРЕМЯ ГОДА, СТАРАЮСЬ ВПАСТЬ В ЗИМНЮЮ СПЯЧКУ**

BLACKRAIN

АНКЕТА



Имя, фамилия ▸ **НИКОЛАЙ КОРЖ**
Игровой стаж ▸ **ОКОЛО 13 ЛЕТ**
Платформы ▸ **ZX SPECTRUM — ATARI — NES — SEGA MEGA DRIVE 2 — PC — PLAYSTATION 2 — GBA**
Предпочитает жанры ▸ **QUEST, ACTION, TBS, RPG**
Не играет в ▸ **FLY SIM**
Лучшая игра 2003 года ▸ **SILENT HILL 3**
Самый ожидаемый проект 2004 года ▸ **DOOM 3**
Пять лучших игр всех времен и народов ▸ **GRIM FANDANGO, JAGGED ALLIANCE 2, SILENT HILL 2, METAL GEAR SOLID, QUAKE**
Компьютерные игры это ▸ **ОДНО ИЗ ЛУЧШИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС СЕЙЧАС ПОЗВОЛЯЕТ ИГРАТЬ, НАХОДЯСЬ ГДЕ УГОДНО — БУДЬ-ТО В ШКОЛЬНОМ АВТОБУСЕ ИЛИ В МЕЖДУНАРОДНОМ ЛАЙНЕРЕ. PLAY!**
В свободное время ▸ **СЛУШАЕТ МУЗЫКУ, ЧИТАЕТ**
ПРИМЕЧАНИЕ РЕДАКЦИИ ▸ Перу этого автора принадлежит не только статья о 30 самых ожидаемых проектах 2004 года, которую вы прочитаете в этом номере, но и путеводитель по миру Silent Hill. (Re:PLAY #2, 2003 год).

STAR WARS



НОВЫЕ ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

В середине января LucasArts официально анонсировала новый action для PC, PlayStation 2 и Xbox — Star Wars Battlefront. Игра предоставит возможность поучаствовать во всех эпических сражениях вселенной Star Wars, которые будут проходить в 15 различных сеттингах на десяти планетах, включая Хот (Hoth), Геонозис (Geonosis), Явин (Yavin), Татуин (Tatooine) и Набу (Naboo). Игрок сможет выбрать одного из 20 типов солдат четырех противоборствующих фракций: Альянс Повстанцев (Rebel Alliance), Армия Империи (Imperial Army), Армия Клонов (Clone Army) и Армия Дроидов (Droid Army). Каждый солдат будет иметь уникальные характеристики, а также возможность использовать стационарные боевые средства и управлять любым из 15 видов транспорта, в том числе и воздушного. В Star Wars Battlefront обещан расширенный многопользовательский режим с возможностью подключения до тридцати двух игроков. Дата выхода нового проекта пока не объявлена.

Кроме этого, LucasArts опубликовала первые скриншоты из анонсированного на E3`2003 тактического шутера Star Wars: Republic Commando. Напомним, что в очередной звездной саге вы возглавите элитный отряд коммандос, выполняющий различные задания во время Войны Клонов.

THE FALL

THE FALL OF BLACK ISLE STUDIO



Канун католического Рождества ознаменовался для работников студии Black Isle не самым праздничным событием. 9 декабря Interplay официально объявила о закрытии своего ролевого подразделения и увольнении всех его сотрудников. Подобное событие можно было предвидеть, даже несмотря на все опровержения со стороны Interplay. Напомним, что в апреле минувшего года Black Isle покинул отец-основатель Фиргус Уркхарт (Feargus Urquhart), что, видимо, и послужило первым толчком для распада студии. В последнее время BIS работала над двумя проектами: Jefferson и Van Buren (второй, судя по всему, был ни чем иным, как Fallout 3), но с закрытием студии были прекращены и все ее текущие разработки.

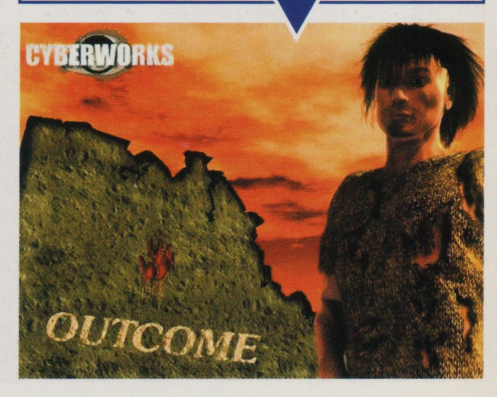
На следующий день после обнародования этой новости представители немецкой студии Silver Style, которая в настоящий момент работает над новой постапокалипсической RPG — The Fall: Last Days of Gaia, заявили о своем желании выкупить у компании Interplay авторские права на Fallout. Финансов для осуществления этой мечты у них, по их же словам, хватает. Silver Style также заявила, что хотела бы видеть в своих рядах бывших сотрудников Black Isle Studio. Ответа долго ждать не пришлось, и вот в канун православного Рождества Silver Style разжилась новым игровым дизайнером в лице Дэмиена Фолетто (Damien Foletto), который ранее работал над Fallout 3. Мы обязательно будем следить за развитием событий и по мере поступления информации расскажем вам о новых подробностях грядущей The Fall: Last Days of Gaia, которая обещает быть не хуже своего идейного предка.



OUTCOME

ИСХОД НЕЯСЕН

Продолжая тему постапокалипсиса, стоит рассказать и о разработке молодой российской студии CyberWorks — ролевой игре с элементами тактики под названием "Фаза: Исход" ("Phase: Exodus"). Идея создания игры, по словам самих разработчиков, была навеяна творчеством братьев Стругацких, играми Fallout и Bad Blood и фильмами "Безумный Макс" (Mad Max), "Шестиструнный самурай" (Six-String Samurai) и "2019: После падения Нью-Йорка" (2019: After the Fall of New York). Разработчики обещают множество интереснейших квестов и нелинейность прохождения — вплоть до полного отсутствия привязки к сюжету. В игре нам предоставят возможность набрать команду из пяти человек и использовать на выбор до 120 видов оружия. Из графических особенностей CyberWorks обещает порадовать полным 3D и скелетной анимацией. Выход проекта запланирован на первый квартал 2005 года.



БУКА

МОСКВА НА КОЛЕСАХ

Российские разработчики не прекращают черпать идеи у своих зарубежных коллег. Питерская команда разработчиков из HBM Game Development Group и издательство "Бука" объявили о начале работ над новой игрой — "Москва на колесах". Вдохновением для разработчиков послужила небезызвестная серия Grand Theft Auto. Теперь вы сможете творить беспредел и на дорогах не такой далекой Москвы, а не только где-нибудь в заокеанских странах. Как всегда нам обещают исключительно качественную трехмерную графику, аутентичные улицы города, а также массу машин и прочих радостей автоугонщика. Все это вы сможете лицезреть на своих мониторах в конце этого года.



TAKE TWO INTERACTIVE

WHEN IT'S DONE





Сотрудники Take Two Interactive закончили праздновать Новый Год и взялись за работу. В частности, ее основная студия Rockstar Games в поте лица трудится над новым stealth-action Manhunt, при создании которого разработчики черпают вдохновение в фильме "Бегущий Человек" (The Running Man), в котором главную роль сыграл Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger). Этот проект уже снискал славу одной из самых кровавых игр и еще до своего выхода, который ожидается в середине 2004 года, был запрещен в некоторых странах.

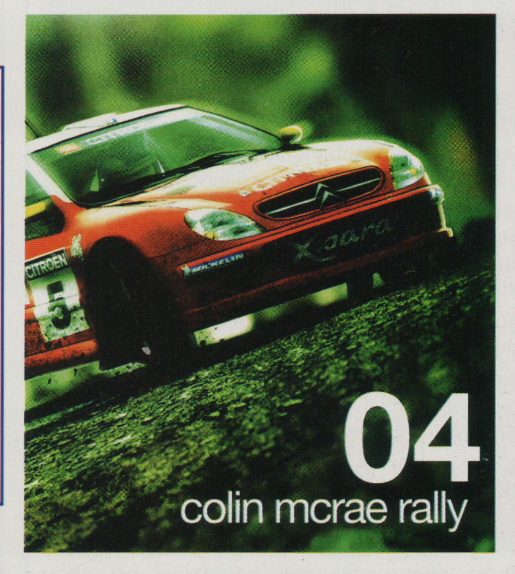
Rockstar также готовится к выпуску пятой игры из серии GTA. GTA 4: San Andreas появится на PlayStation 2 уже в этом году, а релиз для PC, скорее всего, задержится на несколько месяцев. Из названия становится ясно, что действие игры будет происходить в San Andreas — вымышленном городе, прототипом которого послужил Сан-Франциско.

А между тем, Фонд Американских Гаитян подал судебный иск на Take-Two Interactive Software, Sony Computer Entertainment, Microsoft Corporation, Target Corporation, сеть магазинов Wal-Mart Stores и Best Buy Co. Представители этой этнической группы населения США были возмущены лозунгом "Kill the Haitians!", который проскакивает в игре во время выполнения одной из миссий. Истцы требуют компенсировать моральный ущерб и изъять игру из продажи на территории Соединенных Штатов. Тем не менее, Take Two запатентовала такие бренды, как GTA 5 и GTA 6. Это косвенно свидетельствует о желании компании продолжать популярную линейку игр несмотря на результаты судебного разбирательства.

CODEMASTERS

COLIN MCRAE 04 НА PC

Codemasters решила исправить то досадное обстоятельство, что Colin McRae Rally 04 была выпущена только для PlayStation 2 и Xbox. Согласно пресс-релизу, опубликованному в начале декабря, выход игры для PC назначен на март этого года. В обновленной версии разработчики обещают усовершенствовать графику (по сравнению с консольными эквивалентами), в остальном же игра не должна претерпеть существенные изменения.





MAFIA

СЛУХИ ИЗ ЧЕХИИ

Чешская студия Illusion Softworks официально заявила о разработке адд-она к Hidden & Dangerous 2, однако дата релиза или какие-либо подробности сообщены не были. Также из недр компании просочилась информация о начале работ над продолжением одной из самых популярных игр 2002 года — Mafia. Ни подтверждения, ни опровержения этих слухов со стороны руководства Illusion Softworks не последовало.



ВАВИЛОН 5

NO SURRENDER, NO RETREAT

Все поклонники фантастики, безусловно, знают культовый сериал "Вавилон 5" (Babylon 5), и многие, наверно, помнят, что несколько лет назад Sierra готовила к выпуску игру по его мотивам. Но, посчитав проект бесперспективным, руководство компании приняло решение о прекращении работ над Babylon 5: Into the Fire.



Три года назад энтузиасты из России, США и Германии организовали студию Space Dream Factory и, с благословением и поддержкой Майкла Стражински (J. Michael Straczynski), начали создавать космический симулятор Babylon 5: I've Found Her. Используя усовершенствованный движок Homeplanet, авторы постарались в точности передать всю красоту космоса и гиперпространства. Проект является некоммерческим, то есть абсолютно бесплатным. Уже сейчас на официальном сайте игры (ifh.firstones.com) доступна для свободного скачивания вступительная кампания "Danger and Opportunity" размером в 220 Мб, а также макет обложки для DVD-бокса и наклейки на диск.

HELLFORCES

ЧИСТОТА — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Компания "Бука" и студия "Орион" анонсировали новый отечественный action "Чистильщик" (Hellforces). Сюжет игры рассказывает об отдаленном будущем, в котором ученые изобрели способ получать энергию из необычного источника — человеческих душ. Опустевшими телами воспользовались демоны в главе со слугой Сатаны Бафометом, а главному герою по имени Стивен предстоит спасти своего друга, попутно очистив мир от Зла. Нам обещан кровавый геймплей, три огромных мира, где будет происходить "очищение", 24 типа разнообразного оружия и множество специальных приспособлений. Из заявленных разработчиками технических возможностей стоит отметить motion capture, лицевую анимацию, 300 тысяч полигонов в кадре (из них до 7 тысяч на персонажах), bump mapping и реалистичные тени. Релиз игры назначен на конец этого года.



S.T.A.L.K.E.R.

READY TO S.T.A.L.K.E.R.?

FPS/Survival от киевской GSC Game World не просто ждут. Его ждут с трепетом, бережно откладывая сбережения на требуемый апгрейд в керамические копилки. Жадно ловят каждую новость, в которой мелькнет знакомая последовательность букв, усыпанная точками, десятки раз прокручивают ролики, разглядывая мельчайшие детали. Осталось еще совсем немного времени, и мы сможем почти наверняка сказать каков предмет всеобщего внимания на самом деле.

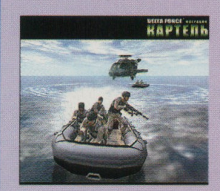
В конце февраля кампания GSC Game World проведет презентацию геймплея S.T.A.L.K.E.R. для мировой прессы. Презентация пройдет в Киеве, среди приглашенных — представители именитейших американских (Computer Gaming World, Gamespot), европейских (PC Zone, PC Gamer, Edge, Eurogamer) а также российских и украинских игровых изданий, как печатных, так и сетевых. Как нам сообщил PR-менеджер GSC Олег Яворский, игровой процесс будет продемонстрирован на примере полностью собранного уровня, кроме того готовится новый демо-ролик, более полно раскрывающий возможности проекта S.T.A.L.K.E.R. И, что самое главное, каждый из представителей прессы сможет, взявшись за мышку, лично ознакомиться с игрой.

Ждать осталось совсем недолго. А мы обещаем, что в самое ближайшее время на страницах журнала Re:PLAY вы сможете прочитать наш репортаж об этом мероприятии. Не пропустите!



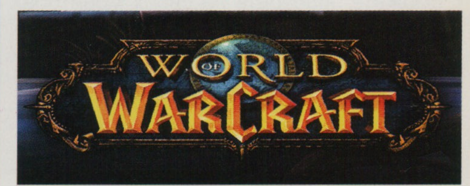


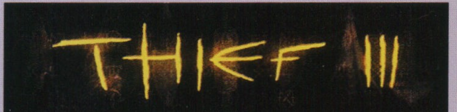
КОРОТКО



Компания Snowball объявила, что адд-он к игре DeltaForce: Black Hawk Down под названием "Операция Картель" (Team Sabre) выйдет в середине февраля одновременно с американским релизом.

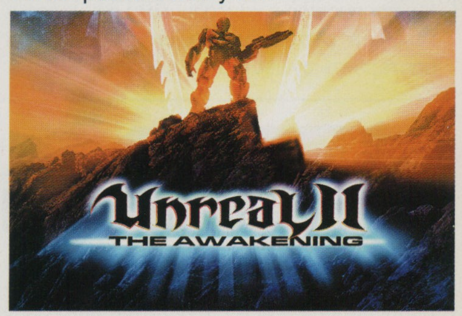
7 января в интернете прошел слух, что была украдена alpha-build версия World of Warcraft — онлайнового проекта Blizzard. Представители компании подтвердили этот факт, но сообщили, что играть в краденую альфу невозможно. Тем не менее, группа энтузиастов заявила о своем желании построить на ней несколько бесплатных серверов игры.





Появилась информация о новом названии Thief. По информации EBGames, долгожданный Thief: Deadly Shadows, возможно, появится на прилавках Internet-магазинов уже 14 мая 2004 года.

17 января стало известно, что Atari закрыла Legend Entertainment. На следующий день эту новость подтвердил дизайнер студии Глен Далгрен (Glen Dahlgren). Atari пока не объяснила причину столь внезапного и резкого поступка.





Blizzard покинул один из основателей — Аллен Адхам (Allen Adham). Теперь уже бывший вице-президент компании оставил пост, чтобы продолжить обучение и основать свою инвестиционную фирму.

PSX2

ЭМУЛЯТОР ДЛЯ PS2. ЛЕД ТРОНУЛСЯ!



PSX2 — самый перспективный эмулятор PlayStation 2 наконец-то перешел на более качественный и высокий уровень эмуляции: от стандартных технодемо до запуска коммерческих игр. На www.pcsx2.net можно посмотреть скриншоты с начальным меню Final Fantasy X (что не может не радовать) и нескольких других игр. Конечно, на данной стадии рано говорить о полноценной игре в PS2-проекты на PC, но позитивные сдвиги в области эмуляции уже наблюдаются.

Следим за развитием проекта и ждем. Вполне возможно, что к концу года уже появится версия программы, способная полноценно эмулировать игры для PS2.

PSP

PSP – РАСШИРЯЕМСЯ!

Стало известно о возможном расширении оперативной памяти для портативной консоли от Sony — PlayStation Portable. Ход компании оправдан заявлениями потенциальных разработчиков о том, что нынешний стандарт в 8 мегабайт накладывает некоторые ограничения на создание игровых проектов.

Введение стандарта в 32 Мб приблизит карманную систему к уровню своей старшей сестры — PS2 — и максимально облегчит портирование игр, вышедших для PlayStation 2.

GBA

СИНЕМА НА GBA?



Компания Majesco анонсировала разработку новой технологии видеосжатия, позволяющей запускать на GBA полноэкранное цветное видео, не используя при этом дополнительные аппаратные средства. Продукты, созданные на основе новых наработок, будут распространяться в Северной и Южной Америках.

На данный момент технология позволяет просматривать почти 45 минут полноэкранного видео. Ведутся разработки по увеличению длительности до 90 минут. Предполагается, что носителями для видео-файлов станут контейнеры форм-фактора обычного картриджа для GBA. Уже заявлено приблизительно 12 видео позиций, которые появятся в продаже весной 2004 года.

NINTENDO

"ДВУГЛАЗЫЙ" GBA ОТ NINTENDO

Компания Nintendo официально объявила о новой вариации "карманной" игровой консоли — GBA DS (Dual Screen). Основная новация заключается в наличии двух экранов с подсветкой, каждый из которых равен по размеру стандартному экрану GBA.

Пока не разглашаются никакие подробности (включая внешний вид, цену и характеристики) кроме того, что система будет оснащена двумя процессорами (ARM9 и ARM7) и объемом памяти, близким к 128 Мб. Ждем E3 и более подробную информацию.

FIGHT CLUB

FIRST RULE OF FIGHT CLUB...

Vivendi Universal Games официально заявила о выходе на Xbox и PlayStation 2 файтинга по мотивам небезызвестного фильма Fight Club. Разработчики клятвенно обещают множество отсылок к фильму, наличие оригинальных персонажей, интерактивное окружение арен и нетрадицонный подход к процессу ведения боя и возможным приемам.

Случай разбить лицо противника в кровавое месиво о бетонный пол со словами: "Такое ощущение, что я хотел разрушить что-нибудь прекрасное", представится нам в IV квартале 2004 года.



GITS



SECTION 9 BACK IN ACTION

Production IG разрабатывает 3D-action для PS2 по мотивам самого дорогостоящего телевизионного аниме-сериала Ghost in the Shell: SAC. Игроков ждет стильная атмосфера киберпанк Японии. Надеемся, что воплощение этого довольно незаурядного анимационного проекта получит больше позитивных отзывов у общественности, чем предыдущая игра по полнометражному фильму Ghost in the Shell, вышедшая в 1997 году для PSOne.

Японский релиз игры состоится в марте 2004 года. Ждем новых приключений Мотоко "Майора" Кусанаги (Motoko Kusanagi) и Бато (Bateau) из Отдела-9 (Section 9).

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ 2004 ГОДА



НИКОЛАЙ КОРЖ

Наступивший год можно охарактеризовать как год продолжений. Именно им посвящена большая часть нашего материала. Игры, о которых вы прочитаете ниже, с точки зрения редакции являются наиболее интересными и многообещающими. Не удивляйтесь, если не обнаружите анонса к долгожданной и заочно любимой игре. Остальные проекты, которые заслуживают нашего и вашего внимания, мы либо уже рассматривали в прошлых номерах, либо они появятся в следующих выпусках. Итак, что же ожидает нас в этом году?



САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ПРОЕКТЫ 2004 ГОДА ДЛЯ PC

SYBERIA II

Жанр — Quest
Разработчик — Microids
Издатель — Microids
Дата релиза — 23 марта 2004 года



Более года назад Syberia загорелась яркой звездой на небосводе настоящих adventure, и вот уже через несколько месяцев красавица Кейт Уокер (Kate Walker), последовательница Эйприл Райн (April Ryan, The Longest Journey), снова будет с нами.

Сюжетная линия Syberia II продолжает историю первой части. Кейт предстоит побывать в четырех различных игровых областях, которые, как обещают сотрудники Microids, будут значительно отличаться дизайном. Динамическое освещение, тени, объемный туман должны поднять техническую планку игры и оказать значительное виляние на атмосферу.

Проводником Кейт по миру Syberia II станет легендарный "игрушечник" Ганс Воралберг (Hans Voralberg). На своем пути героиня, конечно же, встретит новых персонажей, которые аккуратно и органично вплетены в сюжет. Если помните, в первой части живые (не механические) NPC встречались совсем редко.

Дизайн игры по-прежнему на высоте во многом благодаря главному вдохновителю проекта Бенуа Сокалю (Benoit Sokal). Новые локации, как и раньше, выглядят маняще и загадочно. Как бы то ни было, Microids уже доказала, что умеет создавать миры, которые в первую очередь интересно исследовать, а не это ли главное?



Хотя игра и завершит историю загадочной Syberia, разработчики намекают на возможность появления Кейт Уокер в других проектах студии.

DOOM III

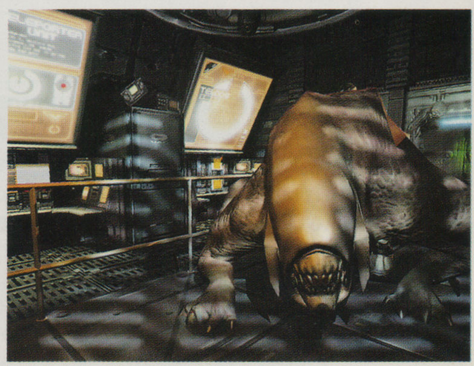
Жанр — FPS
Разработчик — id Software
Издатель — Activision
Дата релиза — I половина 2004 года

Один из самых амбициозных проектов будущего года, один из самых технически развитых движков современности. По прошествии стольких лет DOOM по-прежнему приковывает к себе внимание игроков.

2145 год. Исследовательская база Union Aerospace Corporation на Марсе. Эксперимент по телепортации закончился кошмаром — из открывшегося портала на ученых хлынули сотни кровожадных тварей. Расхлебывать эту кашу, как всегда, предстоит одинокому пехотинцу — нашему протагонисту.

Мрачный дизайн уровней, гротескные монстры и давящая атмосфера могут позволить игре претендовать на приставку horror-. Уровень за уровнем на нашем пути будут встречаться все новые и новые порождения ада, обладающие не только большим





количеством полигонов, но и умопомрачительным дизайном.

Напомним, что DOOM III изначально планировалась как игра, ориентированная на одиночное прохождение. Теперь же в ней присутствует многопользовательский режим до 16 персон.

Итак, DOOM, совсем недавно отпраздновавший свое десятилетие, возвращается. И кто станет победителем в битве трех титанов, мы узнаем уже в будущем году.

HALF-LIFE II

Жанр — FPS
Разработчик — Valve Software
Издатель — Vivendi Universal Games
Дата релиза — I половина 2004 года

Half-Life II в мае на E3 2003 получила награду как самая ожидаемая игра. Шумиха, поднятая вокруг проекта, потрясает. В сентябре билд игры был украден — релиз отложен.

Сюжет первой части находит дальнейшие развитие в сиквеле.

Как оказалось, Гордон Фримен (Gordon Freeman) принял предложение загадочного G-man и теперь вновь работает над секретными экспериментами. Valve по-прежнему не снимает пунцовый флер со всех подробностей сюжета, но наберемся терпения. Пока известно, что основные события будут развиваться в городке с простым названием — City 17. Нам снова противостоят враги расы Ксен (Xen), но на этот раз все обещает быть куда серьезней. В помощь Гордону Valve назначила уже знакомого нам по Blue Shift охранника Барни (Barney) и очаровательную Эликс (Alyx), дочь доктора Эли Вэнса (Eli Vance).

В Half-Life 2 используется лицензированный физический движок Havok, который позволяет отображать физические эффекты, наиболее приближенные к реальности. За графику отвечает The Source, созданный непосредственно Valve, на сегодняшний день — мощнейший инструмент в индустрии.



В свое время Half-Life совершила переворот в жанре FPS, у второй части на данный момент есть все, чтобы повторить этот успех. Главное — не оплошай, Valve.



S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

Жанр — FPS/SURVIVAL
Разработчик — GSC Game World
Издатель — Руссобит-М
Дата релиза — осень 2004 года

Надежды, возлагаемые на S.T.A.L.K.E.R., просто огромны. Игре уже удалось добиться немалой популярности, побывать на обложках множества изданий и засветиться в телевизионных репортажах.



Сейчас проект является самым громким и многообещающим на просторах бывшего СССР.

О нашем путешествии в виртуальный мир Чернобыльской Зоны и офис GSC вы могли прочитать еще в ноябрьском номере журнала. Поэтому не будем повторяться, а лишь отметим наиболее интересные детали предстоящего хита.



Зона — самостоятельный мир, огромная территория, окруженная правительством, уникальное место, мир печали и разрушения. Истинные хозяева Зоны — мутанты. Сталкеры здесь лишь гости.

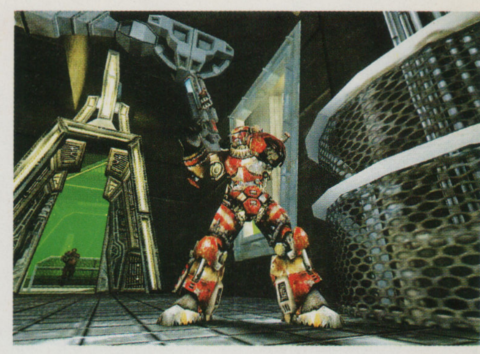
Красивейший графический и отличный физический движки, уникальный дизайн, смена дня и ночи, реалистичное оружие, ролевые элементы, продолжать можно бесконечно — это стоит увидеть, это стоит прочувствовать. Мы тоже затаили дыхание. Зона уже близко.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Жанр — FPS
Разработчик — Digital Extremes/Epic Games
Издатель — Atari
Дата релиза — февраль 2004 года

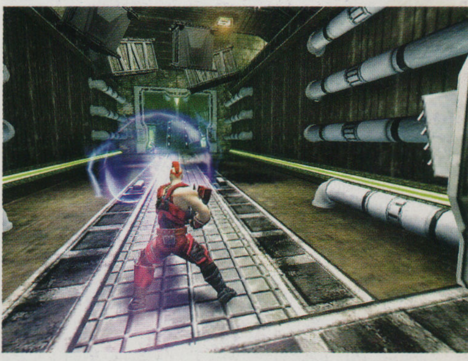
Наследие Unreal живет и процветает. После успешного Unreal Tournament и его продолжения UT 2003 было принято решение каждый год выпускать новую версию игры.

Значительным нововведением станет присутствие различных видов транспорта (джипы, ховеркрафты, танки и пр.) и двух новых режимов игры (Onslaught и вернувшийся Assault). Все должно способствовать более тщательному планированию миссий и слаженной командной игре.



Большие открытые пространства всегда были козырем серии Unreal, а теперь представьте свободу, которую предоставят игроку летающие юниты. Кроме привычных миссий на поверхности планет, в UT2004 появятся сценарии, разворачивающиеся непосредственно в космосе, с использованием небольших космических кораблей.

Технический аспект был улучшен, однако хотя игра и использует более свежую версию движка WarFare, значительных изменений не наблюдается.



Отметим лишь возросшую детализацию персонажей и многих статичных объектов.

Добавим еще, что игра будет полностью совместима с модами UT 2003.

QUAKE IV

Жанр — FPS
Разработчик — Raven Software/id software
Издатель — Activison
Дата релиза — осень — зима 2004 года



Quake IV по праву можно назвать наиболее загадочным проектом последних лет. И id Software, и Raven Software хранят в отношении этого неоднозначного проекта гробовое молчание.

И Quake IV, и Doom III изначально ориентированы на однопользовательский режим и создаются на одном движке от студии id. Летом прошедшего года в сеть просочились арт-работы, зарисовки и рендры из игры, впоследствии изъятые Activision. Корреляция обеих проектов на лицо — дизайн локаций и персонажей очень напоминает соседние с Doom III миры.

Если верить немногочисленным слухам и весьма расплывчатым заявлениям разработчиков, в новом Quake нас ожидает логическое продолжение второй части. Quake IV обещает обрести целостность повествования, уделить больше внимания сюжетным деталям и даже представить игрокам персонифицированных монстров.

О точной дате выхода можно только гадать, но даже кофейная гуща не в силах прояснить ситуацию. В списке релизов, которые Activision готовит на конец текущего года, Quake IV проскакивал где-то между Spiderman II и Rome: Total War.

PC-СЛУХИ

Говорят, что судьба некогда многообещающих Duality и Total Annihilation 2 по-прежнему остается загадкой. Ни для кого не секрет, что работа над проектами была остановлена. Однако недавно стало известно, что корейская компания NC Soft продала практически все акции Phantagram (именно ей принадлежат права на Duality и TA 2). Будет ли дан обеим наработкам зеленый свет, зависит от нового инвестора.

Все еще ходят слухи, что разработкой Star Wars: Knights of the Old Republic 2 будет заниматься не BioWare. Создание сиквела якобы было возложено на плечи совсем молодой компании Obsidian Entertainment. Последняя примечательна тем, что в ее состав входит ядро распавшейся Black Isle Studios.

Совсем недавно стала известна судьба мифического SIN 2. Компания Ritual Entertainment (теперь Ritualistik) действительно горела желанием выпустить продолжение Sin, о чем неоднократно заявлял Ричард Грэй (Richard Gray). Но судьба распорядилась иначе — работа над проектом была прекращена. Причина — недостаток финансирования. Однако ходят слухи, что разработка будет продолжена, но уже для консолей, а там, как знать, может и до PC очередь дойдет.

Говорят, что System Shock 3, Midnight Club 3, Gothic 3 и Jagged Alliance 3 уже давным-давно находятся в разработке. И хотя первая из этих игр действительно могла произвести фурор, именно в ее скорое появление верится меньше всего.

Весь мир, затаив дыхание, ждет Half-Life 2 и DOOM III. Ходят слухи, что в одной из секретных локаций Half-Life 2 Valve, возможно, даст поглумиться над виртуальным телом Джона Кармака (John Carmack). Чем же парирует id? Компания всегда славилась непредсказуемостью и на этот раз ограничиваться dopefish точно не станет. Так, говорят, в одной из ранних версий Doom III присутствовала локация, где находилось большое стекло, за которым было место с анормально высоким давлением. При нарушении герметичности комнаты игрока засасывало внутрь, а потом аккуратно разрывало на мелкие куски. Но цензура взяла верх — лицезреть нечто подобное в финальной версии нам не дадут.

BREED

Жанр — STRATEGY/TPS/FPS
Разработчик — Brat Designs
Издатель — CDV
Дата релиза — февраль 2004 года



Еще год назад Breed претендовал на звание основного соперника и заочного убийцы Halo. Время шло, Halo давно "блеснула" на PC, а игра все доводилась "до ума" в лабораториях Brat Designs. Вылизаный до блеска Breed имеет все шансы в нынешнем году потягаться с Unreal Tournament 2004.

В игре мы будем контролировать небольшой отряд профессиональных солдат, которые после длительной войны в космосе вернулись на родную планету Эрс. За время отсутствия бравых ребят матушку Землю облепили жадные до крови breed'ы.

Игровой процесс будет представлять собой разнообразные командные баталии. Кроме горячих схваток на поверхности Земли, присутствует возможность наподдать противнику в воздухе или в открытом космосе — благо, транспорт и арсенал позволят. Концепция Breed интересна не количеством одиночных миссий (более 25), а возможностью вести сетевые соревнования.



Огромные и, главное, разнообразные открытые пространства, интересный физический движок и множество видов транспорта все еще привлекают внимание игроков к этому долгострою. И если Brat Designs не загубила некогда оригинальную идею, то Breed достоин занять видное место в вашей коллекции.

FAR CRY

Жанр — FPS
Разработчик — Crytech
Издатель — Ubi Soft Entertainment
Дата релиза — зима — весна 2004 года

CryEngine был изначально разработан для nVidia как технологическое демо, но постепенно перерос в самостоятельный FPS-проект, получив имя Far Cry.



Неоднократно опоздав с выходом, игра заняла довольно прочные позиции в умах поклонников жанра.

Высокая детализация объектов, визуальные эффекты и насыщенная цветами картинка обещают стать визитной карточкой Far Cry. Crytech не собирается ограничивать ваше путешествие. Вместо вездесущих скриптовых сцен (на самом деле от них никуда не деться и здесь) персонаж волен исследовать мир по собственному желанию — никаких ограничений на передвижения.



В игре обещана система, которая немного напоминает классический "fog of war" — на радаре отображаются только те противники, которых игрок действительно увидел. Послушно действовать после того, как персонаж заденет триггер, враг тоже не будет. По замыслу разработчиков противники должны "гулять сами по себе". Последний аспект обещает внести интригующее разнообразие в игровой процесс.

Far Cry заслуживает внимания, а после выхода, возможно, и большего.

BLACK & WHITE 2

Жанр — SIM/STRATEGY
Разработчик — Lionhead Studios
Издатель — Electronic Arts
Дата релиза — лето 2004 года

Оригинальная Black & White для многих стала откровением. Конечно, "симулятору бога", каким бы он





ни был, не удалось добиться такого невероятного успеха, как творению Maxis — The Sims, но и достигнутого было вполне достаточно, чтобы заняться продолжением.

Игра, как и раньше, предлагает две основные модели поведения — это классические добро и зло, но никто не будет возражать, если вам захочется придерживаться "золотой середины". Геймлей же разительно изменится — значительный уклон будет сделан в стратегическую часть, нежели в былой "сим". Теперь мы, помимо дрессировки любимого существа, вынуждены будем заниматься обеспечением огромной армии, планированием и ведением военных действий.

Теперь игра не замыкается на одиноком клочке земли, и возможность перемещаться на другие острова станет обыденным явлением. Так, каждый отдельно взятый остров имеет собственную культуру и климат.

Любое действие вашего питомца так или иначе отразится на окружающей обстановке. Добрые деяния превратят подотчетную территорию в Эдем, злые — в девятый круг Ада.

В итоге сиквел обещает дать нам все то, чего так недоставало в первой части. Охотно верим Питеру Молинье (Peter Molyneux) и ожидаем очередного чуда.

THE SIMS 2

Жанр — SIMULATOR
Разработчик — Maxis
Издатель — Electronic Arts
Дата релиза — весна 2004 года



После бесчисленных дополнений, последовавших за невероятно успешным "симулятором жизни" The Sims, Maxis наконец-то готовится подарить жаждущим достойное продолжение нашумевшего хита.

Игровой процесс сиквела оброс новыми деталями, но основная идея все та же — мы создаем своего персонажа и пытаемся превратить сим-реальность в виртуальную американскую мечту.

Отныне жизнь симов не будет походить на киноленту "День Сурка". Она разделена на шесть возрастных категорий, начиная от младенчества и заканчивая глубокой старостью.



Интересно, что дети обязательно унаследуют внешность и черты характера родителей. Тем самым Maxis предлагает следить за развитием поколений и трепетно относиться к семейным узам.

С графической точки зрения The Sims 2 сделает значительный шаг вперед. Maxis с гордостью объявила о таких возможностях обновленного движка, как: реалистичная мимика, динамическое освещение, высокая детализация. Но не стоит беспокоиться о системных требованиях, в прошлом номере мы уже упоминали о нетребовательности The Sims 2.

У Maxis есть все шансы сделать одну из самых успешных игр 2004 года. Заочно — лучший подарок сестренке к 8 Марта.

CALL OF CTHULHU — DARK CORNERS OF THE EARTH

Жанр — ACTION/HORROR
Разработчик — Headfirst Softworks
Издатель — Bethesda Softworks
Дата релиза — лето 2004 года

Ценители жанра ждут Call of Cthulhu почти два года. И вот игра, созданная по мотивам рассказов Г. Ф. Лавкрафта, обещает загнать наше сердце в пятки уже летом наступившего года.

Альтер эго игрока — Джек Волтерс (Jack Walters), бывший служащий полиции, занимается собственным расследованием весьма загадочного дела. Окружающий мир и атмосфера наверняка знакомы почитателям Лавкрафта — Новая Англия, начало XX века.

Игра полностью лишена привычного HUD интерфейса, нам будет доступен лишь инвентарь героя. Источником необходимой информации станет сам Джек — нечто подобное мы уже могли наблюдать в Trespasser (далекий 1998 год). При создании монстров Headfirst старалась оставаться максимально верной литературному источнику, но и небольшое количество "отсебятины" также присутствует.

Интерактивные уровни, верная интерпретация атмосферы рассказов писателя, простенькая система загадок, аккуратно спаянная с FPS — ждем ма-



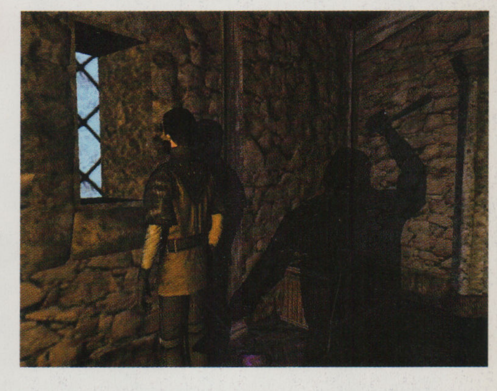


ленького чуда от Headfirst. Времени до выхода игры вполне достаточно, чтобы те, кто не успели ознакомиться с классикой жанра психологического ужаса, смогли восполнить пробел.

THIEF III

Жанр — STEALTH ACTION
Разработчик — Ion Storm
Издатель — Eidos Interactive
Дата релиза — 2004 год

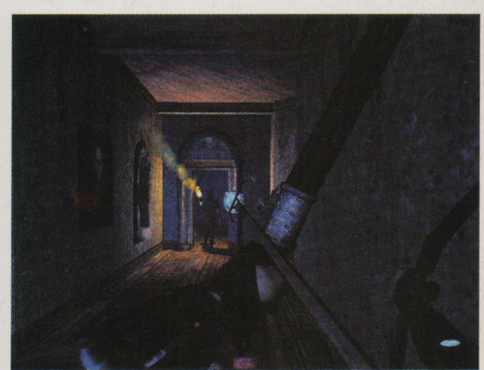
Ion Storm неохотно делится информацией относительно третьей части повествования о нелегкой жизни Гарретта (Garrett). Теперь он станет выпол-



нять задания Хранителей, желающих заполучить древние артефакты.

Разработчики обращают наше внимание на эффекты игры света и тени. Отныне враги станут замечать даже тень игрока, что обещает разнообразить игровой процесс. Открытие дверей зиждется не только на ловкости пальцев — каждый тип замков требует индивидуального отношения к механизму. Кроме этого, в игре будет наличествовать четыре уровня сложности, что позволит идеально подстроить ее под свои нужды.

Любимое оружие Гаррета — лук — осталось, а вот меч будет заменен небольшим кинжалом. Ассортимент стрел также увеличится, но подробности пока не известны.



Игра разрабатывается одновременно для нескольких платформ.

Демонстрационная Xbox версия, которую показывали на прошлогодней E3, была еще очень сырой, и большинство аспектов геймплея были не ясны. Игра вряд ли появится раньше E3'2004, поэтому мы обязательно к ней еще вернемся.

HITMAN 3: CONTRACTS

Жанр — ACTION
Разработчик — IO Interactive
Издатель — Eidos Interactive
Дата релиза — весна 2004 года

Никто не сомневался, что Агент 47 вернется к нам. Две первые зарисовки из жизни неулыбчивого мужчины в перчатках пришлись по душе множеству игроков. В Hitman 3: Contacts разработчики обещают сделать все игровые аспекты еще жестче. Он возвращается.

Действие игры начнется в Париже. 47-й попадает в передрягу, из которой ему, как и всегда, придется выпутываться в гордом одиночестве.

Следует отметить увеличившийся арсенал огнестрельного и холодного оружия, а также новый игровой движок. С помощью последнего разработчики надеются максимально реалистично отображать сцены насилия и смерти. Лакомая приманка для цензоров и борцов за гуманность.







Не стоит ждать от Hitman 3 возвращения к истокам. Этого не случится хотя бы потому, что проект параллельно разрабатывается для PS2 и Xbox. Но наверняка у IO Interactive припасено для поклонников сериала несколько сюрпризов. Поживем, увидим.

PRO RACE DRIVER 2

Жанр — RACE SIM
Разработчик — Codemasters
Издатель — Codemasters
Дата релиза — весна 2004 года







Codemasters готовят любителям гонок и роскошных автомобилей отличный подарок.

Pro Race Driver 2 предложит игрокам широкий спектр игровых режимов — street racing, rally, stock car, truck racing, GT sports car racing, open wheel grand prix, classic car racing, V8 supercars и многие другие.

В сиквеле разработчики использовали новые графический и физический движки, что позволило значительно изменить систему повреждений и поведения автомобилей.

Визуально игра выглядит ошеломляюще — стильный аутентичный дизайн трасс и машин в комплекте с десятками современных графических эффектов способны заткнуть за пояс немногочисленных конкурентов.

Каждая машина, естественно, будет обладать своими особенностями и характеристиками, которые не должны ограничиваться банальными "скорость и управление".

И, конечно, Pro Race Driver 2 будет располагать множеством гоночных трасс и шикарным автопарком — ABT-Audi TT-R, AMG Mercedes CLK, Aston Martin (VI2 Vanquish, DB7, DB5), Ford (Mustang Cobra R, Ford GT, GT90, Falcon BA, F150 Lightning Pickup), Jaguar (XJ220, XKR, E-Type), Mitsubishi (3000 GT, EVO 7), Subaru Impreza WRX и многие-многие другие. Также отметим и шестилитровую новинку Aston Martin DB9, дебютирующую в игре.

VAMPIRE: THE MASQURADE — BLOODLINES

Жанр — RPG
Разработчик — Troika Games
Издатель — Activision
Дата релиза — весна — лето 2004 года

"RPG-жанр давно не предлагает игрокам ничего нового", — утверждают представители Troika Games. Люди, приложившие руку к Fallout и создавшие Arcanum, надеются вновь перевернуть наши представления о жанре. Пыль в глаза? Посмотрим…



При просмотре скриншотов Bloodlines первое, что мы видим, — режим от первого лица. Конечно, существует много достойных RPG, где базовым был вид "из глаз", но у Troika свои причины для подобного решения. Разработчики стремятся сделать игровой мир и NPC максимально реалистичными. Дизайнеры и левел-мейкеры с помощью движка (тот самый The Source от Valve) создают уровни подстать вселенной Vampire.

Хоть игра и выглядит как самый настоящий FPS, схватить пулемет и громить все и вся настоятельно



не рекомендуется. Действия игрока так или иначе будут влиять на "человечность" персонажа (нечто подобное было в Vampire: The Masquerade — Redemption) и отношение к нему NPC.

Проект аккуратно, но уверенно балансирует между RPG и FPS жанрами, и если Troika удастся в полной мере реализовать задуманное, нас ждет одна из лучших RPG наступившего года. Семь кланов вампиров ожидают от вашего персонажа верной службы уже этим летом.

DUNGEON SIEGE 2

Жанр — RPG
Разработчик — Gas Powered Games
Издатель — Microsoft
Дата релиза — 2004 год



Dungeon Siege 2 находится в разработке еще со времен выхода первой части.

Игра создается на движке Dungeon Siege, который хорошо зарекомендовал себя. Программисты Gas Powered Games уверяют, что его мощностей вполне хватит для современной RPG. А причиной весьма ограниченных графических возможностей оригинальной игры была названа низкая производительность вычислительного тандема "процессор плюс видеокарта". Теперь же, когда эту преграду устранили, Dungeon Siege 2 обещает продемонстрировать очень качественную картинку. Видео ролик к игре позволяет предполагать, что Gas Powered Games сдержат слово.



Подробности относительно сюжета, заданий и особенностей игрового процесса разработчики тщательно скрывают. Известно, что на пути к развязке герою встретятся монстры всех мастей и классов: от традиционных огров и нечестивых предводителей сомнительных культов до уникальных, невиданных ранее бестий. Ландшафты также обещают быть максимально разнообразными. В саундтреке должны преобладать симфонические мелодии, что, несомненно, поднимет боевой дух игроков.

Dungeon Siege 2 находится в надежных руках Криса Тэйлора (Chris Taylor) и его команды, а они не раз оправдывали возложенные на них ожидания.



WORLD OF WARCRAFT

Жанр — MMORPG
Разработчик — Blizzard Entertainment
Издатель — Vivendi Universal Games
Дата релиза — 2004 год



Окружающий мир преподносит нам все больше и больше сюрпризов. Компьютерные игры становятся видом спорта, а Blizzard Entertainment пробует себя в жанре MMORPG. В свое время каждое из этих событий казалось невозможным, но совсем недавно мы переступили заветную черту. Blizzard занимается созданием лучшей по всем предпосылкам MMORPG 2004 года.

World Of Warcraft — пик развития культовой вселенной, еще в прошлом веке казавшейся такой простой. WOW предоставляет широкие возможности для создания персонажа. На выбор дано восемь рас: люди, ночные эльфы, гномы, карлики, орки, нежить, таурены и тролли, а также девять классов персонажей — от воина до друида. Интересно, что в зависимости от выбранной расы будет меняться и стартовое расположение сгенерированных персонажей.



Игровой процесс обещает быть невероятно динамичным, с огромным разнообразием квестов и неожиданными поворотами сюжета.

Blizzard всегда славилась тщательной проработкой всех аспектов игры. Поэтому WOW рассматривается многими компаниями, которые ныне поддерживают свои творения в онлайне, как один из самых серьезных конкурентов. Да и что говорить, компания просто не умеет делать плохих игр.

ROME: TOTAL WAR

Жанр — RTS
Разработчик — Creative Assembly
Издатель — Activision
Дата релиза — осень 2004 года

Во вселенной Total War ожидается пополнение. На этот раз Creative Assembly совершит экскурс во времена древнего Рима. Стратеги уже ждут Rome: Total, возлагая на нее немалые ожидания. Creative Assembly обещает уникальное сплетение красивейшего визуального ряда, тщательно проработанного игрового процесса и исторической достоверности.

Rome: Total War, кроме следования в игровом антураже учебникам истории, также воспроизводит тактику легендарных времен. Взятие городов и



замков будет представлять собой серьезную и кровопролитную осаду по всем канонам полководческих трактатов. В Total War солдаты никогда не бегают кое-как сбившимися отрядами, классические построения (да-да, "черепаха" тут, конечно, есть) войск присутствуют в полном объеме. Добавьте сюда разнообразные виды войск и орудий — и уникальный тактический плацдарм перед вами.



Графическое оформление игры комментировать не нужно — достаточно просто взглянуть на пару — тройку скриншотов, и все вопросы, кроме вопроса о системных требованиях, отпадут сами собой.

До выхода проекта остается еще много времени, и мы обязательно более подробно остановимся на нем в одном из наших номеров.

КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Жанр — RTS
Разработчик — GSC Game World
Издатель — Руссобит-М
Дата релиза — осень 2004 года





Уникальный отечественный проект, доказавший всему миру, что в Украине умеют делать не просто игры, а беспрецедентные хиты. Нашумевшие "Казаки" возвращаются в новом воплощении — "Казаки II: Наполеоновские Войны".

В игре мы станем свидетелями исторических баталий, проходивших на полях Европы с XVI по XIX век. Общее число миссий — шестьдесят, а кампаний, соответственно, шесть. Конфликтовать будут пять европейских держав: Россия, Пруссия, Британия, Франция, Австрия и одна африканская — Египет. В игре также предусмотрена возможность наведения дипломатических мостов.

"Казаки II" базируются на новом трехмерном движке, что позволило создателям значительно расширить игровые возможности. Оригинальная игра славится разнообразием строений и невероятным количеством юнитов — во второй части с математикой тоже все в порядке. GSC предложит нам 180 типов строений, 150 разнообразных юнитов и возможность создания армий числом вплоть до 64 000.

Разработчики обещают наличие многопользовательского режима. Мы сможем сразиться через LAN или интернет, попробовать силы в исторической битве, завоевании или классическом deathmatch.

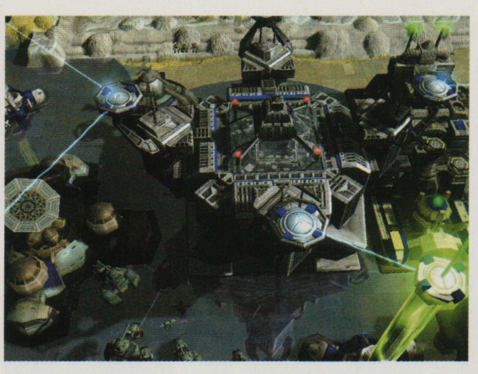
Игровому процессу в "Казаках" всегда уделялось большое внимание, а, положившись на обещания разработчиков сделать его еще интереснее и зрелищнее, мы можем смело ожидать от GSC отличную RTS.

ПЕРИМЕТР

Жанр — RTS
Разработчик — К-Д ЛАБ
Издатель — 1С
Дата релиза — I квартал 2004



Сказать, что К-Д ЛАБ делает нестандартные игры — не сказать ровным счетом ничего. За плечами у калининградской студии уже немало проектов (MODL, Вангеры, Самогонки), и ни один из них нельзя назвать заурядным. Работа над Периметром заняла у К-Д ЛАБ практически три года, результат налицо — перед нами по всем предпосылкам самая необычная RTS.



Периметр — это рассказ длинной в 30 миссий о путешествии землян по полным опасностей лабиринтам Психосферы.

Основной изюминкой игры, как вам, наверное, уже известно, станет терраформинг. Тотальное изменение ландшафта всеми доступными средствами должно влиять на получение необходимой энергии и на ход боевых действий.

Кроме уникального сюжета и невероятного игрового процесса, Периметр располагает мощным игровым движком и обладает достаточным потенциалом, чтобы стать одной из самых неординарных RTS.

В декабре игра все еще проходила стадию тестирования и балансировки игрового процесса.

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ПРОЕКТЫ 2004 ГОДА ДЛЯ PLAY STATION 2

BLOOD RAYNE 2

Жанр — ACTION
Разработчик — Terminal Reality
Издатель — Majesco Sales Inc.
Дата релиза — осень 2004 года



Один из самых динамичных, эффектных и, к сожалению, однообразных проектов прошлого года возвратится в обновленном и похорошевшем обличии.

Действие Blood Rayne 2 начнется через шестьдесят лет после резни в 1935-ом. На этот раз кровавой и обворожительной Рэйн (Rayne) противостоят многочисленные вампиры из образовавшегося культа Kagan. Нечестивые сородичи героини совсем не хотят оставлять власть в руках глупых людишек. И теперь Рэйн предстоит очистить этот мир от излишне резвых "братьев и сестер".

Большой упор будет сделан на разнообразие атак и комбо-ударов героини. Теперь в любой момент игры можно заглянуть в меню и найти подходящую серию приемов. Расширенный арсенал, улучшенные возможности "чувств" Рэйн и, конечно, еще больее кровавые "фаталити". Разумеется, Terminal Reality уделит внимание и гардеробу главной героини.



Разработчики не станут менять игровой движок, а модернизируют проверенный временем Infernal Engine.

Уже этой осенью эффектная девушка сделает для вас все.

KINGDOM HEARTS 2

Жанр — JRPG
Разработчик — Square Enix, Disney
Издатель — Sony Computer Entertainment
Дата релиза — II половина 2004 года



Уникальная jRPG, совместившая классические каноны проектов от Square Enix со стилистикой и персонажами студии Walt Disney. Продолжение нашумевшей игры обещает вновь поднять установленную планку и стать одной из лучший jRPG наступившего года.

События второй части начинаются через год после окончания сюжетной линии оригинала. В Kingdom Hearts 2 найдут свое продолжения все хитросплетения сюжета как первой серии игры, так и Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA).

Сумеречный Город (Twilight Town), в котором, собственно, и начинается действие, сменит на посту "родного для персонажей дома" Traverse Town.





Помощь сторонних существ должна играть в KH 2 значительную роль, а процесс summoning будет намного эффектней, нежели в оригинале. В игре появятся как полюбившиеся старые добрые персонажи от Disney, так и новые, возможно, даже эксклюзивные герои из сериалов Square. Игровой процесс будет сдобрен пазлами, мини-играми и не очень сложными квестами.

Конфетку Kingdom Hearts 2 стоит подождать хотя бы из-за красивой обертки и уникальной начинки.

DRIV3R

Жанр — ACTION/DRIVING
Разработчик — Reflections
Издатель — Atari
Дата релиза — март 2004 года

Driver возвращается! Reflections, осознав свои ошибки, старается вернуть былую славу с помощью новой части Driv3r.

Коп под прикрытием, герой-одиночка Таннер (Driver) внедряется в банду, которая переправляет краденые автомобили из США через Европу в Рос-



сию (а вы думали, кто их пригоняет?). Теперь Таннеру предстоит выполнять бесчисленные миссии за мафию, параллельно собирать улики и, в конце концов, вывести мошенников на чистую воду.

Как и первая часть, Driv3r претендует на высокую фотореалистичность и точное следование реальным прототипам городов. Последних в игре три — это вездесущий Майями, французская Ривьера, проходящая через Ниццу, и "город контрастов" Стамбул. Визуально игра выглядит на твердую пя-



терку и не должна разочаровать владельцев PC, PS2 и Xbox.

Дабы заинтересовать игроков и припугнуть конкурентов, разработчики Driv3r обещают общую протяженность трасс 15614 миль, а количество зданий ровно — 35768. В игре присутствует и богатый автопарк — от мотоциклов до больших грузовиков.

Держим кулаки и надеемся, что Reflections подарит нам настоящий хит.

ONIMUSHA 3

Жанр — ACTION
Разработчик — Capcom
Издатель — Capcom
Дата релиза — II квартал 2004 года



Onimusha 3 должна была стать заключительной серией успешного лейбла Capcom. Однако золотые горы и толпы поклонников послужили достаточным аргументом, и, как уже известно, разработчики параллельно трудятся над четвертой главой. А мы затаили дыхания в ожидании Onimusha 3.

Полицейский из современной Франции Жак Бланк (Jacques Blank) (настоящий Жан Рено!) попадает



в феодальную Японию (1582 год). В это же время герой первой части игры — самурай Самоносьюкэ (Samanosuke) — телепортируется в Париж.



Новая игра серии полностью перекочевала в третье измерение, — бэкграунды и модели отныне выполнены в полном 3D.

Сюрпризом должен стать новый персонаж — белокурая полицейская послушница. К сожалению, никаких подробностей о блондинке пока не известно, тем более что в официальном пресс-релизе



разработчики обещают только два играбельных персонажа.

Есть шанс, что в Onimusha 3 игрокам наконец-то удастся избавить виртуальный мир от бессмертного злодея Нобунаги Ода (Nobunaga Oda). Пока известно, что сюжет будет намного интереснее и глубже, чем в предыдущих частях. Банзай?

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Жанр — STEALTH ACTION
Разработчик — Konami Computer Entertainment Japan
Издатель — Konami
Дата релиза — 2004 год

Многочисленные мольбы фанов были услышаны — на PS2 выйдет новая MGS. Еще один культ, дамы и господа.

Первые ролики Snake Eater были неоднозначно восприняты игровой общественностью. Складывалось впечатление, что Konami решила посмеяться



над многочисленными приверженцами Солид Снэйка (Solid Snake). И лишь хорошенько всмотревшись в джунгли третьей части, можно было увидеть оригинальный ход создателей сериала.

Сюжет (который будет неоднократно пересекаться с первыми двумя частями) как одна из ключевых составляющих игрового блокбастера обещает захватить нас в самом начале и не отпускать до последних минут игры.





Главной неожиданностью стала передислокация места действия в джунгли, кишащие не только многочисленными врагами, но и представителями местной фауны. Живность Снэйк сможет включить в свой рацион или швырнуть в ничего не подозревающего врага.

В графическом плане MGS всегда опережала свое время, и третья часть не станет исключением — разработчики решили не использовать движок MGS2, а заменили его новым.

Любые беспокойства относительно MGS 3 напрасны, Хидео Кодзима (Hideo Kojima, создатель сериала) еще ни разу не подводил игроков, да и нет у него причин наплевательски отнестись к любимому детищу.

GRAN TURISMO 4

Жанр — RACING
Разработчик — Polyphony Digital
Издатель — Sony Computer Entertainment
Дата релиза — II половина 2004 года

Карьера в Gran Turismo 4 начнется с выбора автомобиля. В начале их всего двенадцать — от старенькой Nissan Fairlady 240ZG до прошлогоднего серийника Mitsubishi Lancer Evolution VIII. Открывать новые машины можно как в режиме School, получая за каждый правильно выполненный урок вождения новое авто, так и продвигаясь по карьерной лестнице. Физическая модель стальных коней обещает стать более реалистичной, а количество аутентичных автомобилей исчисляется пятью сотнями экземпляров.





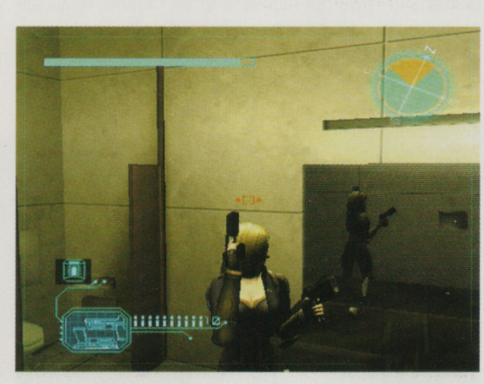


Polyphony Digital обещает игроку внимательный подход к деталям и устранение всех былых ошибок. Конечно, графическое оформление игры также не останется без внимания — возрастет детализация автомобилей, трасс и пилотов. Особенно хочется отметить ту тщательность, с которой разработчики подошли к созданию бэкграундов. Выглядят они действительно великолепно.

У Gran Turismo 4 есть большие шансы стать лучшей из лучших. Пожелаем ей ни гвоздя, ни жезла по пути к нашим PS2.

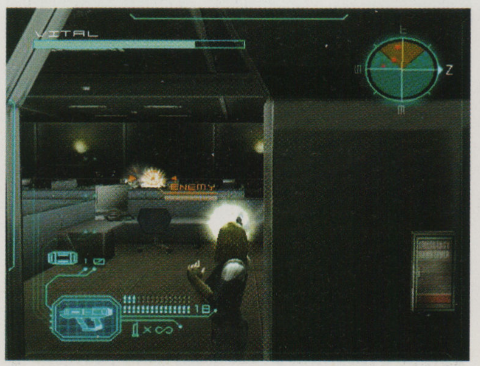
CY GIRLS

Жанр — ACTION
Разработчик — Konami Computer Entertainment Japan
Издатель — Konami
Дата релиза — февраль 2004 года



Новый action-проект от Konami. Компания взяла за основу MGS, добавила немного киберпанка, сделала уклон в stealth, а еще ввела в игру акробатические составляющие и двух девушек-красавиц.

Сюжет игры берет начало в недалеком будущем. Корпорация FGC заканчивает работы по созданию альтернативной реальности. Причиной появления "второго мира" послужило перенаселение планеты. Но за благими делами всегда стоят корыстные цели. Игроку предстоит погрузиться в интригу с морем неожиданных поворотов, предательств, погонь и прочего, и прочего.



В Cy Girls будет рассказана история двух девушек — Айс (Ice) и Аски (Aska), противостоящих загадочной FGC. Проходить игру можно лишь за одну из главных героинь, нелегкий выбор придется сделать в начале. Konami обещает, что обе девушки получат по отдельной сюжетной линии, и лишь иногда их миссии будут пересекаться.



В виртуальном мире оружие отсутствует как класс, и для того чтобы победить в альтернативной реальности, придется рассчитывать исключительно на свое тело и блоки загружаемого софта, развивающего умения героинь.

RESIDENT EVIL OUTBREAK (BIOHAZARD OUTBREAK)

Жанр — SURVIVAL HORROR
Разработчик — Capcom Production Studio 1
Издатель — Capcom
Дата релиза — март 2004



Несмотря на неудачную Resident Evil Online, Capcom все же не ставит крест на сетевых проектах. Компания пересмотрела свои ошибки и обещает все исправить с выходом RE: Outbreak.

События нового RE предваряют вторую часть сериала.

Поиграть предложат на выбор за одного из восьми посетителей бара Ракун Сити (Racoon City). Иг-



ра не будет исключительно многопользовательской, разработчики обещают нам single-player.

Количество разнообразного оружия и снаряжения возрастет, а некоторые уникальные вещи будут доступны лишь определенным членам команды. Персонажи научатся прыгать и даже плавать, но самое главное — значительно возрастет количество доступных комбинаций и способов атак.

Милые зомби также не остались на обочине прогресса, они "поумнели" и стали намного агрессивней.

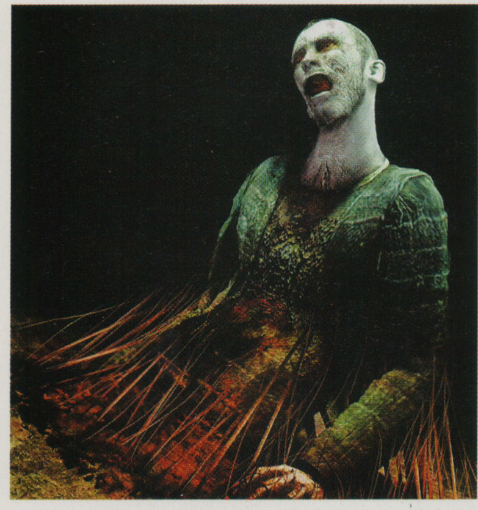
И напоследок, Outbreak полностью трехмерна и позволяет управлять камерой по собственному желанию.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Жанр — SURVIVAL HORROR
Разработчик — Konami
Издатель — Konami
Дата релиза — осень 2004

Долгое время проект The Room оставался секретом компании. Konami отлично понимала, что после третьей части в долгоиграющем сериале необходимо что-то кардинально менять.

Продюсером The Room выступает небезызвестный Акира Ямаока (Akira Yamaoka). Он пообещал, что игра будет отличаться от предыдущих частей и станет более серьезной и мрачной. Очень хочется верить.



История SH 4 начинается в одном из отелей городка Эшфилд (Ashfield). Главный герой, Генри Таунсэнд (Henry Townsend), проснувшись после увиденного кошмара, оказывается в полностью изолированном от внешнего мира номере. Окна запечатаны, на двери висит огромная цепь, телефонная линия мертва... На пятый день в ванной квартиры Генри появляется огромная дыра. Конечно же, отверстие оказывается туннелем в альтернативную реальность.





Интересно, что на протяжении игры нам встретятся персонажи прошлых частей, но никакой связи с предыдущими играми серии не ждите.

Впрочем, ожидать от Silent Hill 4 можно чего угодно. И если разработчики действительно обратили внимание на былые огрехи геймплея и исправят их, нас ждет еще один шедевр игрового искусства.

FINAL FANTASY XII

Жанр — JRPG
Разработчик — Square Enix
Издатель — Square Enix
Дата релиза — III-й квартал 2004

Новая, бесконечная и всегда последняя фантазия обещает ворваться в нашу и без того неспокойную жизнь.

События двенадцатой части будут происходить в мире Ивалис (Ivalice), уже известном игрокам по "карманной" FF Tactics.

Пожалуй, самой большой неожиданностью стала смена руководителя проекта. Теперь фантазировать будет Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno), известный по работам над Vagrant Story. Новый директор FF XII заявил, что игра будет значительно отличаться от предшественниц.

Огромная империя Аркадия (Arcadia) готовит вторжение в небольшое королевство Далмаска (Dalmasca), правительницей которого после смерти короля становится принцесса Аше (Ashe). Она —





одна из главных героинь игры. Девушка немедленно собирает войско наемников, в число которых попадает и молодой парень Ван (Vaan). Эпические битвы в воздухе, исполинские летающие корабли и масштабные баталии на земле станут для FF XII обычным делом.

Игра уже выглядит очень красиво — достаточно взглянуть на видеоролик и имеющиеся на текущий день скриншоты. А нам остается, затаив дыхание, ждать европейский релиз.



PS2- СЛУХИ

Говорят, что не так давно в сети появлялся скриншот из ICO 2, но разработчики открещиваются от него, как только могут. Вполне возможно, что когда-нибудь мы увидим продолжение легендарной игры.

Факт появления Большого Босса (Big Boss) в Metal Gear Solid 3 уже стал очевидным, хотя эта информация до недавнего времени ставилась под сомнение.

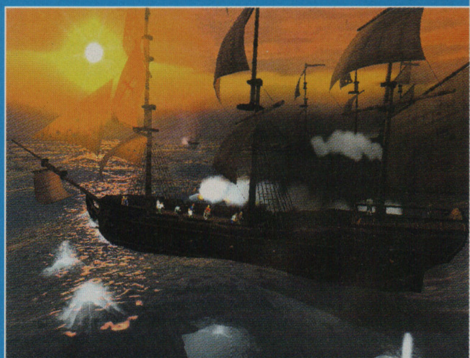
Capcom утверждала, что популярный сериал Onimusha закончится на третьей главе. Однако совсем недавно по сети поползли слухи о том, что на этом самурайская история не закончится. Немногим позже из самой компании произошла утечка информации, подтверждающая возможность выхода Onimusha 4. Последнюю тень сомнений развеял домен "onimusha.com", зарегистрированный Capcom.

Nintendo, Sony и Microsoft дружно занимаются созданием консолей next-gen. Интересно, что все три компании работают над аналогами Game Boy. Nintendo необходимо повторить успех GBA SP, Sony планирует потеснить ее на рынке, выпустив PSP, а Microsoft рассчитывает отвоевать свой кусок пирога с помощью мифического Xbox Pocket.

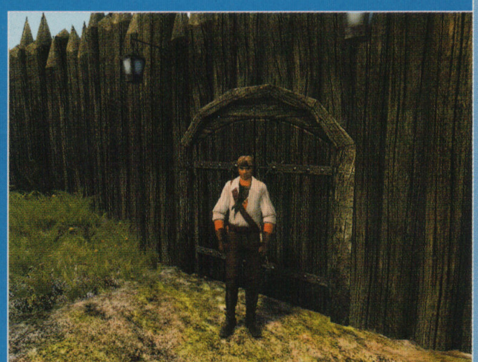
Говорят, что первыми играми для Xbox 2 станут Unreal 3 и Perfect Dark 2, причем обе позиционируются как эксклюзивные проекты. Однако помня о Halo, можно не терять надежду когда-нибудь увидеть эти игры и на PC.

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ









«КОРСАРАМ II» БЫТЬ!





Это сообщение повергло нашу редакцию в шоковое состояние. У кого-то начал проскакивать нервный смешок, кто-то воспринял это как запоздалую первоапрельскую шутку. Но, тем не менее, факт оставался фактом и следом за этим сообщением из Москвы прислали приглашение на смотрины. Возражать никто не стал, тем более что захотелось подробностей, причем из первых рук и немедленно. Итак, чемоданы собраны, билеты куплены, впереди Москва.

Дорога заняла порядка 13 часов с кратковременными остановками на таможнях. Белокаменная встретила меня хорошей, для этого времени года, погодой с практически полным отсутствием снега. Настроение начало улучшаться, тем более, что после небольшого путешествия по городу я наконец-то очутился в офисе "Акеллы". Интересно, что кроме очаровательных секретарш, всех посетителей приветствует волк — символ компании.

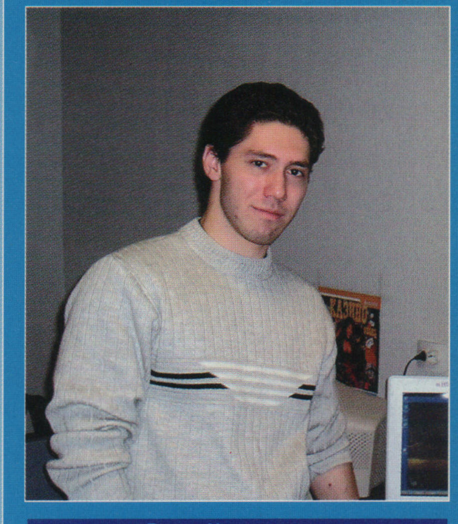
"Акелла" является одной из ведущих российских компаний, которая специализируется на разработке, издании и дистрибуции компьютерных игр. На сегодняшний день в состав "Акеллы" входят пять собственных студий разработки, издательский отдел, отдел дистрибуции, студии локализации и контроля качества. Всего в компании работает более 120 квалифицированных специалистов.

На данный момент в собственной разработке компании находится ряд интереснейших проектов, среди которых следует выделить Axle Rage и "Морской охотник". Первый представляет собой кроссплатформенный action, действие которого происходит в огромном постапокалипсическом мегаполисе. Второй же является морским симулятором времен Второй Мировой. В одном из следующих номеров Re:PLAY мы обязательно подробней рассмотрим эти игры. Цель этого визита — "Корсары II". После знакомства с PR-отделом меня провели в святая святых — отдел разработки.



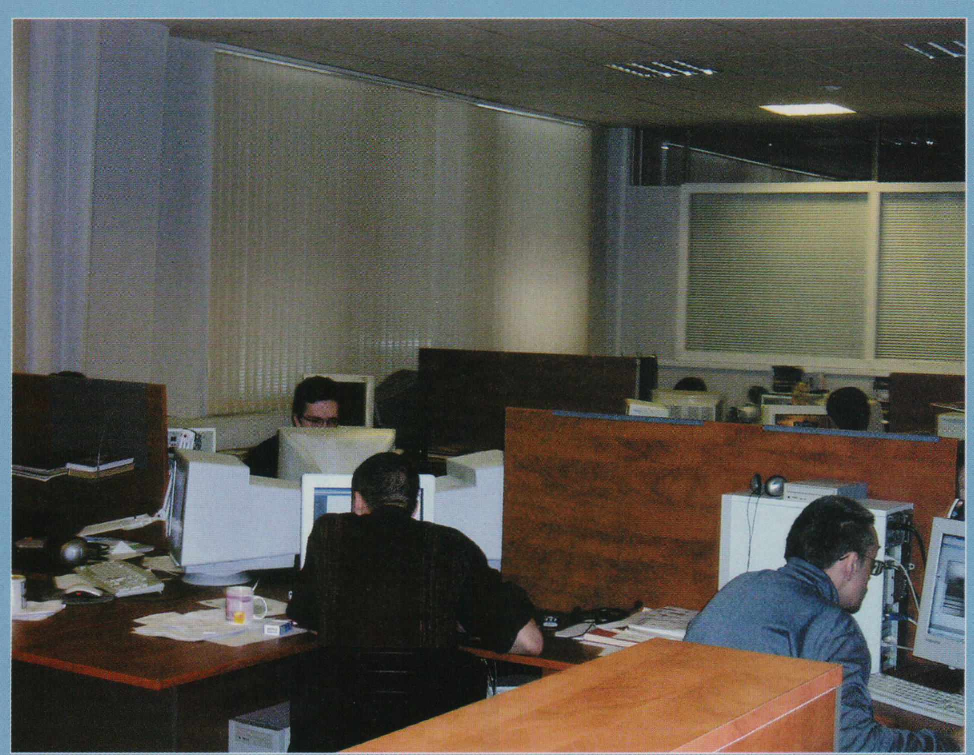
"Главным" по вторым "Корсарам" оказался Ренат Незаметдинов

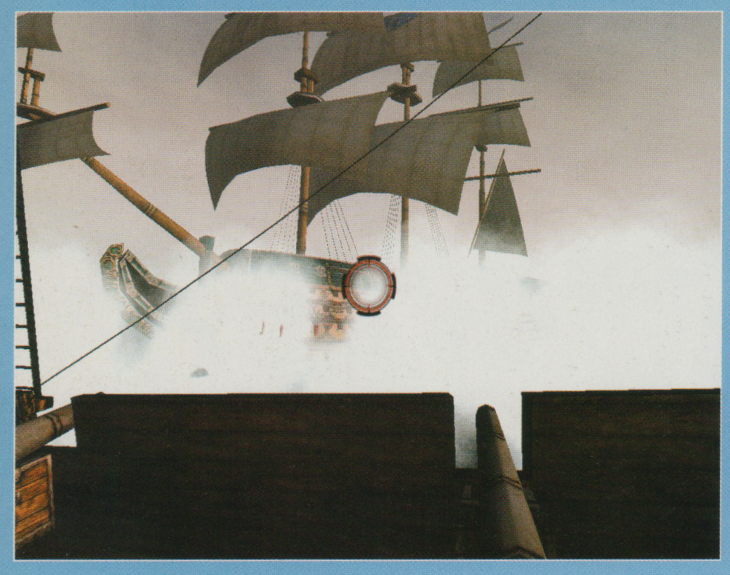
Разработка "Корсаров" началась еще в далеком 1997. Полностью все игровые аспекты "Корсаров" оформились где-то к концу 1999 года, и проект вышел на финишную прямую. В процессе разработки была даже создана и опробована сетевая версия, но, к сожалению, западный издатель настоял на прекращении работ над ней. Релиз за рубежом состоялся в ноябре 2000 года, а русская версия появилась месяцем позже.



Ренат Незаметдинов

Возраст: 23 года. Игровой опыт насчитывает уже 11 лет и полтора десятка платформ. В "Акеллу" пришел в 1998 году на должность сценариста игры "Корсары". Вскоре плавно переместился на позицию игрового дизайнера. В следующем проекте "Акеллы", "Пиратах Карибского моря", Ренат выступил как ведущий дизайнер и сценарист. В данный момент занят в новом морском проекте "Акеллы" и параллельно руководит разработкой "Корсаров II".







Re:PLAY: Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста.

«Акелла»: Ренат Незаметдинов, руководитель проекта "Корсары II".

Re:PLAY: Расскажите, пожалуйста, про эту "игру-сюрприз".

«Акелла»: Дело в том, что после выхода "Пиратов Карибского моря" (ПКМ) стало поступать множество отзывов и выяснилось, что несмотря на все плюсы ПКМ, т. е. новую графику, новые сражения, людям не хватает того вольного духа, который был в "Корсарах", — возможности исследовать города, выполнять квесты, переходить с одной сюжетной линии на другую... Поэтому мы решили устроить, так сказать, "тотальную конверсию", т.е. создать игру только для наших игроков, которая даст им то, чего не хватало прежде.

(Ренат запускает компьютер с последней рабочей версией "Корсаров II")

Здесь, в принципе, пока везде старый арт, хотя уже новая героиня.

(На мониторе демонстрируется картинка, внешне повторяющая ПКМ, однако действительно с новой, очаровательной героиней).

У нас уже два новых персонажа, два новых главных героя. В игре появились некоторые дополнительные возможности, наподобие захвата колоний. В принципе, основное отличие "Корсаров II" от ПКМ — это отсутствие строго линейного сюжета, возможность совершать любые действия, на которые игровой мир будет "реагировать".

Re:PLAY: Так сюжет все-таки будет?

«Акелла»: Сюжет будет в том виде, в котором он был в первых "Корсарах". Это прохождение за каждую из сторон. Можно поступить на службу, поговорить с губернатором и получить квест.

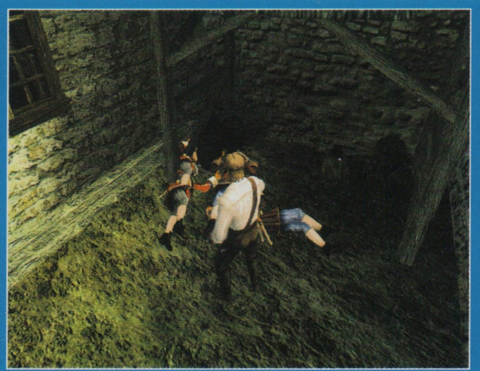
Re:PLAY: Как раз некие нереализованные зачатки такого подхода мы наблюдали в ПКМ...

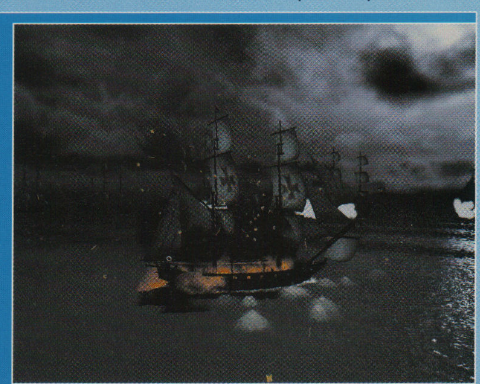
«Акелла»: Да, в ПКМ с сюжетом было жестко. Он пострадал от некоторого вмешательства. Теперь же появятся возможности захвата колоний для себя, выполнения разнообразных случайных заданий. Основное наполнение игрового мира достигается за счет улучшенного генератора квестов, который, наконец, с момента выхода первых "Корсаров" заработал в полную силу, тем более что в ПКМ мы не успели его полностью внедрить.

Re:PLAY: Какого рода будут квесты? Не хотелось бы увидеть в основном почтовые задания.

«Акелла»: Существует больше полутора десятков основных шаблонов заданий, варианты решения ко-







Несколько интересных фактов о "Корсарах II"

- Полностью трехмерный симулятор пиратской жизни.

Игра органично сочетает элементы множества жанров, но главными ее аспектами являются плавание и сражения на парусных кораблях. "Корсары" остаются "Корсарами".

- Возможность погрузиться в мир пиратской романтики.

Карибский бассейн XVII века, шепот волн за бортом, крики чаек, живописные закаты, сияющий клинок, верные друзья, коварные враги и славный грабеж зазевавшихся мореходов-неудачников.

- Максимум свободы.

Игрок может выступить в роли капитана военного корабля одной из держав или же в роли кровожадного пирата, наводящего ужас на окрестные воды, стать преуспевающим торговцем и водить торговые караваны из колонии в колонию или построить свое собственное государство, захватывая береговые поселения.

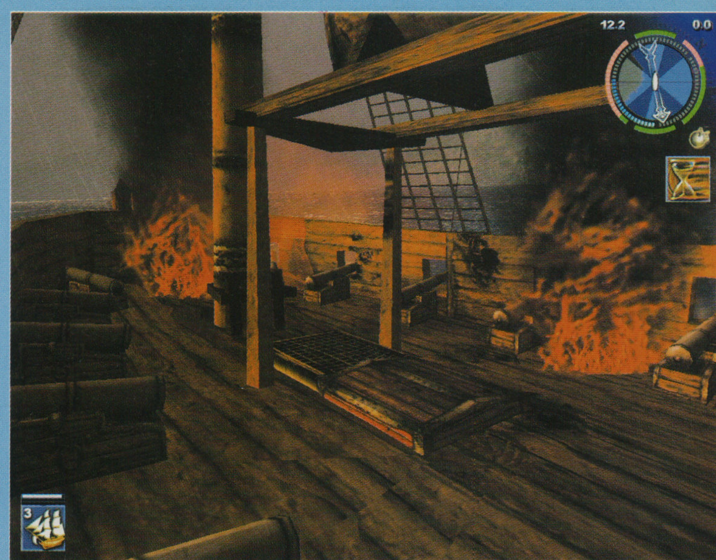
Проверенная система развития персонажа

Персонаж обладает разными умениями и способностями, которые растут с получением опыта. Морские сражения, рукопашные схватки, выполнение квестов — вот пути для совершенствования Блэйзом или Беатрис своего мастерства. Ваш персонаж может стать опытным как торговцем, так и профессиональным рубакой или гениальным лоцманом.

Эпические морские сражения

В жарком бою могут сойтись до восьми кораблей. Различные типы боеприпасов и характеристики кораблей заставят продумать тактику сражения, а капризная морская погода вносит свои неожиданные коррективы — все это делает ведение морского боя настоящим военным искусством, а вы, совершенствуя свое мастерство, можете по праву рассчитывать на титул грозы морей.





торых также варьируются. Например, защита колонии от нападения пиратов или конкурирующей державы, совместное разграбление конвоя, перевозка грузов и пассажиров…

Вот сейчас, к примеру, мы захватим форт.

(Внимание Рената переключается на монитор, где происходит бой между красавцем-линкором и хорошо защищенным фортом. Картинка по-прежнему впечатляет!).

Re:PLAY: Графика претерпит какие-либо изменения?

«Акелла»: Мы переделаем игровой арт, но основные составляющие — графика, движок, физика — останутся примерно на том же уровне. Мы изменим игровой баланс: в отличие от аркадных ПКМ здесь будет больший упор на реалистичность. Например, сейчас *(кивает на монитор)* орудия перезаряжаются быстро, а будут перезаряжаться дольше, соответственно, маневры обретут свой изначальный смысл.

Среди приятных нововведений появились: реализм повреждений орудий корабля во время шторма, необходимость покупки провианта во время плавания (если не запасешься провиантом — получишь голодный бунт) и другие изменения, которые делают игровой процесс более серьезным.

Теперь в игре шесть или семь вариантов окончания и, в отличие от ПКМ, отсутствует жесткая привязка к сюжету. У игрока изначально есть финальная цель — захват власти во всем архипелаге для одной державы либо (в осуществление мечты многих игроков) для себя, не примыкая ни к одной из сторон.

(Ренат всерьез увлечен процессом захвата форта и для ускорения процесса даже включает "режим Бога").

Re:PLAY: Будут ли визуально отображаться повреждения корабля?

«Акелла»: В той же мере, что и в ПКМ.

Re:PLAY: Значит, сломанные мачты мы так и не увидим?

«Акелла»: Сломанные мачты есть! Дело в том, что в ПКМ они тоже были, но опять же по требованию издателя эта фишка была выкинута! Показалось, что это недостаточно красиво... А так — мачты уже ломаются вовсю!

Re:PLAY: Относительно сухопутных пространств. Внесены ли изменения в физическую модель главного героя? Появился ли стрейф, которого так не хватало? Исчез ли надоедливый респаун?

«Акелла»: Изменилась структура игры, акцент сделан на море. Максимум, где будет перемещаться игрок, это города и прибрежные высадки, где

Найм и развитие офицеров

Существует возможность найма офицеров, которые выполняют различные функции на корабле, сопровождают Блэйза или Беатрис на суше и в случае рукопашной сватки непременно окажут персонажу игрока серьезную поддержку.

Но главные функции офицеров — командовать кораблями вашей эскадры и захваченными колониями, исполняя функции капитана или губернатора колонии. После назначения офицера корабль присоединяется к эскадре, а колония начинает приносит игроку изрядный доход.

Офицеры развиваются так же, как и ваш персонаж. И чтобы в дальнейшем они смогли стать ему достойной подмогой, вам придется с ними повозиться.

Усовершенствование корабля и построение собственной эскадры

В процессе игры вам придется улучшать вооружение собственного корабля, а затем регулярно менять свое судно на более мощное.

Захват колоний

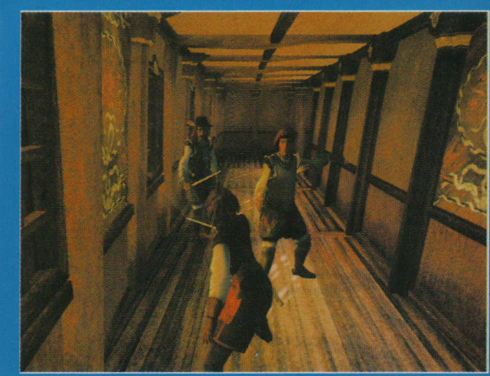
Уничтожив форт, защищающий колонию, и захватив поселение, игрок может назначить одного из своих офицеров губернатором. В этом случае, восстановив форт, игрок получает в свое распоряжение постоянно действующую базу, где он может спокойно отремонтировать суда и пополнить запасы, вне зависимости от того, какие у вас отношения со остальными нациями.

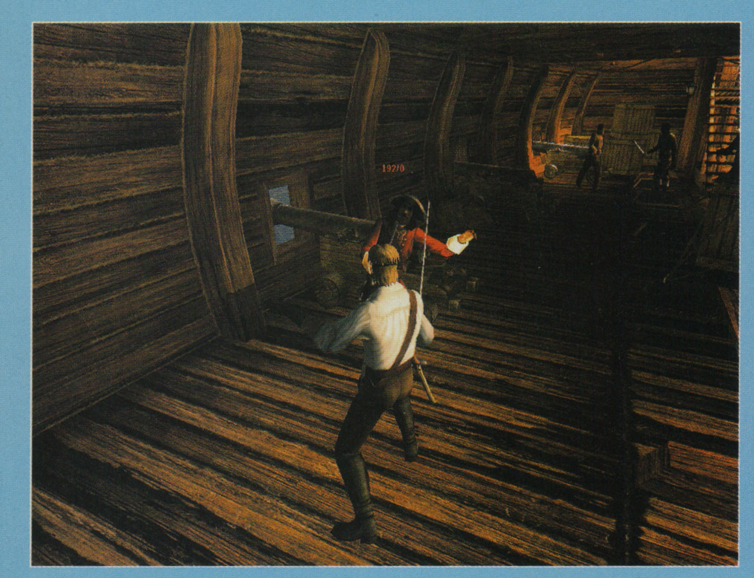
Возможность игры за различные государства

В игре представлены четыре европейские державы, поступив на службу к которым вы сможете выполнять их задания и получать звания, продвигаясь по карьерной лестнице. С повышением звания игрок не только получает больше денег, но и приближается к одному из вариантов окончания игры — захвата всех островов для одной из наций, либо для использования в собственных целях.











происходит торговля контрабандой. Система фехтования осталась той же, и мы подумаем насчет стрейфа.

Re:PLAY: Надоедливые рейды по всему острову исчезнут?

«Акелла»: Да, там даже просто негде будет ходить. Поскольку эта игра морская, суша будет играть даже более вспомогательную роль, нежели в ПКМ.

Re:PLAY: Система умений и перков, пожалуй, единственная вещь в ПКМ, которая не подвергалась критике. А как будет в "Корсарах II"?

«Акелла»: Останется такой же.

Re:PLAY: Для какой платформы разрабатывается игра?

«Акелла»: Только под PC и только для рынка СНГ. Игра, честно говоря, делается по просьбам наших игроков, чтобы они остались довольны и не ругали "Акеллу", обвиняя ее в том, что она "продалась Западу".

Re:PLAY: Будут ли связаны сюжеты первой и второй частей "Корсаров"?

«Акелла»: Определенные узнаваемые связи будут, но жесткой привязки к сценарию первой части нет.

(Ренат наконец-то прорубился сквозь вражеские ряды и захватил злополучный форт).

Я сейчас продемонстрирую, что такое захват колонии для себя. Вот здесь *(показывает на экран, внешне похожий на экран оснастки корабля из ПКМ)* видно ее цену, здесь видны захваченные острова, мы можем назначить своего офицера в качестве губернатора, в зависимости от его скиллов, и обозначить предполагаемый доход, а вместе с этим и обороноспособность. Игрок может апгрейдить форт, пополнять гарнизон. Все это будет учтено во время возможного нападения на колонию.

Re:PLAY: Можно ли будет взять управление фортом на себя?

«Акелла»: Нет. Поскольку нападения на колонии будут происходить часто, игрок объективно не сможет реагировать на все ситуации подобного рода. Поэтом придется прокачивать офицеров, чтобы они сами со всем справлялись.

Кроме европейских держав, в игре присутствует пиратское Братство. И хотя пираты не нанимают на службу, игрок и здесь может найти свой путь, основав "пиратское государство".

Торговая система

Система импорта и экспорта товаров позволяет игроку сколотить состояние на торговле более чем двумя десятками видов товаров. Начав со скромных плаваний с парой мешков кофе в трюме люггера, вы вскоре сможете собрать настоящую торговую флотилию, способную перевозить в трюмах огромные грузы разнообразных товаров.

Система генерации квестов

NPC будут постоянно выдавать различные задания, то есть вы никогда не окажетесь в ситуации, когда делать, по большому счету, нечего. Задания варьируются в зависимости от репутации вашего персонажа, от его умений и способностей. Кровожадным пиратам предложат поучаствовать в совместном нападении на золотой конвой, а доблестным борцам с организованной преступностью достанется работа по охране этого конвоя.

Ведение статистики

В игре ведется подсчет количества потопленных игроком кораблей и заколотых врагов. Теперь можно узнать наверняка, кто из пиратов лучший!

Игровой мир

Действие игры происходит в архипелаге, который не имеет точных географических аналогов в реальном мире. Это романтическая реконструкция Карибского бассейна XVII века. Но если вам все же не терпится задать себе какие-то ориентиры, можно предположить, что подобный архипелаг мог бы находиться к югу от Больших Антильских островов.

Островные поселения превратились в развитые портовые города, и европейские державы, поддерживая видимость мира, грызутся между собой за каждую колонию. В игре вы сможете поступить на службу к одной из следующих держав.

Испания несколько ослабила свои позиции в архипелаге. Она начинает угасать после разгрома Непобедимой Армады и теперь пытается лишь удержать то, что когда-то было захвачено.

Англия, наоборот, начинает экспансию и постоянно ищет способ отхватить у других стран новый кусок колониальной территории.

Франция также выискивает возможность расширить свою территорию, составить конкуренцию англичанам и тоже теснит ослабевшую Испанию.

Голландия делает упор не столько на захват новых территорий, сколько на расширение и упрочение торговых связей, поэтому принадлежащие ей колонии богаты и очень развиты.





БЛЭЙЗ ДЕВЛИН

Настоящий рыцарь без страха и упрека, единственный потомок легендарного Николаса Шарпа. Хотя, на самом деле, не совсем потомок. Блэйз — приемный сын, и в отличие от своего приемного отца менее нацелен на великие свершения — его вполне устраивает веселая жизнь пирата и искателя приключений. Хотя в будущем, судя по всему, ждет рубаху-парня и высокая должность, и слава, и несметные богатства. По крайней мере, сам он в этом нисколько не сомневается. А пока что Блэйз — весельчак, завсегдатай портовых таверен, гроза испанцев и непременный участник всех самых скандальных проделок, рискованных приключений и пьяных драк.

Девушки сохнут по этому сорвиголове, но еще ни одной не удалось надолго привлечь его внимание. Море, добыча и ром — вот что будоражит кровь Блэйза!





БЕАТРИС ШАРП

Бесшабашная и насмешливая Беатрис уже фактом своего существования нарушает все законы Берегового Братства. Но вряд ли кто-нибудь осмелится заявить ей об этом — Беатрис управляется со своим клинком так, словно родилась с оружием в руке. Сияя белозубой улыбкой, она идет по жизни рука об руку с подругой-удачей. Команда ее корабля боготворит своего капитана, и готова за нее в огонь и в воду. Корабль Беатрис лишь недавно появился в водах Карибского моря, а в тавернах уже можно услышать множество историй о Рыжем Дьяволе — так прозвали Беатрис моряки — о том, что Рыжий Дьявол никогда не возвращается без добычи, и о том, что ее невозможно поймать, поскольку ее корабль самый быстроходный в этих водах. Слухи умалчивают лишь о происхождении Беатрис. Впрочем, читатель может еще раз взглянуть на "паспортные данные" нашей героини и догадаться обо всем сам.

Re:PLAY: Среда обитания будет агрессивной?

«Акелла»: Да.

Re:PLAY: Способ передвижения по глобальной карте останется таким же, как и в ПКМ?

«Акелла»: Глобальная карта, поскольку в ней есть энное количество плюсов, останется той же. Несмотря на то, что корабль, пятящийся задом, выглядел забавно, в карте теперь "появился геймплей". Она сильно увеличилась, вернулся арт оригинальных "Корсаров". Прежний способ передвижения позволяет самому уходить от каких-либо встреч, штормов. Это больше напоминает плавания того времени.

Re:PLAY: Каков будет состав флота?

«Акелла»: Добавим несколько кораблей, доработаем те, которые уже имеются. Все будет более красивым, но основной набор останется прежним.

В игре *(Ренат продолжает демонстрацию "Корсаров II")* у корабля есть ряд параметров, скажем, скорость фрегата варьируется от 11 до 13 узлов. При старте каждой новой игры в зависимости от исторического периода компоненты будут меняться! Это значит, что вы каждый раз получите новые корабли!

Баланс будет улучшен, управление переработано. Возможность устроить тотальную мясорубку исчезнет, ибо если у игрока есть, скажем, линкор, то увеличивается вероятность встретить в море сильного противника. Даже в случае победы игрок столкнется с необходимостью основательно потратиться на ремонт корабля.

Re:PLAY: Планируется ли улучшать искусственный интеллект напарников?

«Акелла»: Поскольку акцент игры смещается в сторону стратегии, то по сравнению с той же ПКМ бои на суше потеряют свое значение. Хотя над улучшением интеллекта мы подумаем.

Re:PLAY: Предварительная дата релиза?

«Акелла»: Ориентировочно — II квартал 2004 года.

Re:PLAY: И заключительный вопрос. Планируются ли "Корсары III"?

«Акелла»: Планируются. *(Ренат интригующе улыбается).* В принципе планируются. Просто, мы занимаемся еще одним очень интересным, на мой взгляд, морским проектом, но это не "Корсары III". Три года мы отдали разнообразным "Корсарам", нужно дух перевести, а потом уже думать об очередном продолжении.

Выражаем отдельную благодарность компании "Акелла" за оказанный прием.



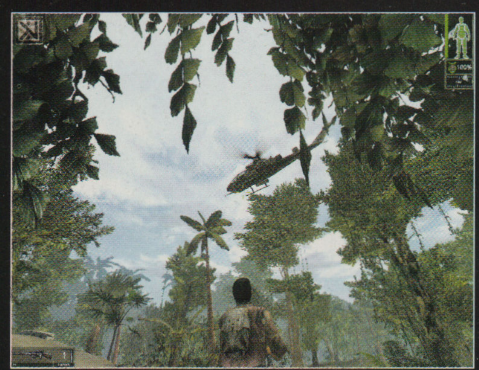




XENUS

АЛЕКСЕЙ ПАСАК, ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

HASTA LA VICTORIA











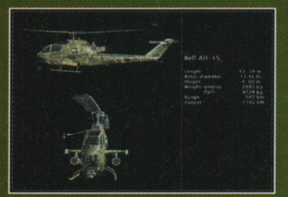


Удобно быть обреченным девелопером с кислой миной на лице. Можно сетовать на отсутствие поддержки новых компаний по разработке компьютерных игр, только начинающих работу, можно нарекать на нехватку нужных кадров и предавать "заморозке" очередной игровой проект, откладывая в долгий ящик все хорошие начинания и, вполне возможно, какие-либо нереализованные доныне концепт-идеи. Однако, как показывает знакомство с компанией Deep Shadows, "украинская мечта" возможна и при определенном уровне амбиций вполне реальна.

Побывав в гостях у киевских разработчиков, мы поняли, что интересные проекты могут создаваться не только в hi-tech офисах, занимающих несколько верхних этажей стеклянных небоскребов, с командой, насчитывающей сотню сотрудников. Состав Deep Shadows — 15 человек. Но этот минимализм с лихвой окупается старанием и напором действительно сплоченной команды. И как неопровержимое доказательство успешности грядущего проекта — заключение контракта на издание игры с Atari (Infogrames).

Мы также по достоинству оценили готовящийся RPG/action Xenus, вобравший в себя как традиционные плюсы собратьев по жанру, так и новые, оригинальные наработки.

В беседе с одним из основателей компании Сергеем Забарянским и главным сценаристом проекта Александром Хруцким незаметно промелькнуло несколько часов. Для наших читателей мы публикуем самые интересные выдержки из "колумбийских дневников"...



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Xenus использует переработанный движок Vital Engine (Vital Engine 2), на котором основывалась игра Venom: Codename Outbrake. Старый движок претерпел кардинальные изменения — фактически, это совершенно новая версия, в которой от "предка" остались лишь небольшие крупицы кода. Добавлена совершенно новая физическая модель, вполне способная дотянуться до уровня пакета Havok.

Основными особенностями Vital Engine 2 являются:

- **Уникальная технология отображения огромных, детально проработанных открытых пространств**
- **Скелетная анимация**
- **Анимация лиц персонажей при разговоре и отображение эмоций**
- **Многослойные текстуры любого разрешения**
- **5,000 полигонов на персонаж и до 300,000 на экране**
- **Физическая модель, сравнимая с известным пакетом Havok**
- **При создании Xenus разработчики ориентировались на последние достижения в области 3D графики. Игра будет поддерживать DirectX9.**

Рекомендуемые системные требования отнюдь не заоблачные — 1,7 Ghz процессор и видеокарта уровня GeForce 3.









Re:PLAY:

Во всех интервью, которые появлялись в прессе или интернете, сообщалось, что вы старались максимально аутентично воссоздать архитектуру и атмосферу Колумбии. Непростая задача, если сравнивать с другим известным отечественным проектом — S.T.A.L.K.E.R. Ребятам из GSC Game World было чуточку легче — они поехали в Чернобыль, провели фотосессию, подробно исследовали воссоздаваемый в игре мир. А как обстоят дела с далекой и экзотической Колумбией?

DEEP SHADOWS:

У нас собрано очень много документальной информации — фотогалереи (буквально на гигабайты), различные киноматериалы: от документальных фильмов о природе, культуре и истории Колумбии до пропагандистских видеокассет партизан FARC с записями выступлений их идейных лидеров и тренировок военных подразделений. На последней Е3 мы познакомились с колумбийцем, который, увидев игру в действии, сказал, что национальный колорит передан "один в один". А на наш вопрос: "Кто ж все-таки прав?". Он ответил: "Да никому я не верю! Все они наверху повязаны, а внешнее противостояние им только на руку — деньги отмывать проще".

Re:PLAY:

Довольно предугадываемый вопрос — почему в качестве "горячей точки" все-таки Колумбия? Почему не Сьерра-Леоне или, как вариант поближе, — не Чечня?

DEEP SHADOWS:

(Смеются). В Сьерра-Леоне не выращивают кокаин.

А серьезно — изначально мы основывались на том, что нужна страна с большим количеством противоборствующих сторон. Ведь, на самом деле, в Колумбии очень непростая политическая и военная ситуация. Официальные войска, партизаны, наркокартели, ЦРУ... Постоянные конфликты, каждый день кого-нибудь убивают, берут в заложники или похищают. Нефтепровод, например, партизаны взрывают примерно 200 раз в год. В мире за прошлый год было убито 213 глав профсоюзов, из них в Колумбии — 184.

Чтобы наглядно продемонстрировать трудности колумбийского быта, когда на местных заводах "Coca-Cola" бастовали рабочие, требуя улучшить условия труда, то вместо повышения зарплаты туда просто направили специально нанятые отряды, которые для профилактики открыли стрельбу по бастующим …

I don't like the drugs, but the drugs like me

Из оригинальных нововведений следует отметить возможность употреблять наркотики или лекарства с риском привыкания. Все как в жизни, согласитесь. Наш герой сможет нюхать кокаин для снижения болевого порога и с целью повышения реакции. Если слишком увлечься наркостимуляцией, придется лечиться у местного доктора. Аналогичная ситуация и с сильнодействующими лекарствами — последствия привыкания к каждому из них различны, а избавиться от них поможет все тот же эскулап или шаман местного индейского племени.

Re:PLAY:

Да, что тут сказать — оригинальная система позиционирования "Колы" на колумбийском рынке.

Жанр игры обозначен как RPG/action. Чем же Xenus будет отличаться от потенциальных конкурентов?

DEEP SHADOWS:

Основное отличие Xenus — это неделимый на уровни, достаточно хорошо проработанный, интерактивный мир площадью 625 км²., который динамически подгружается во время игры. А также полная свобода передвижения по нему и полная свобода действий.

Мы решили создать RPG/action, в которой каждый игрок сможет найти для себя что-то интересное. Будь то action-часть, развитие главного героя и RPG-элементы, или просто погружение в атмосферу экзотического и опасного мира.

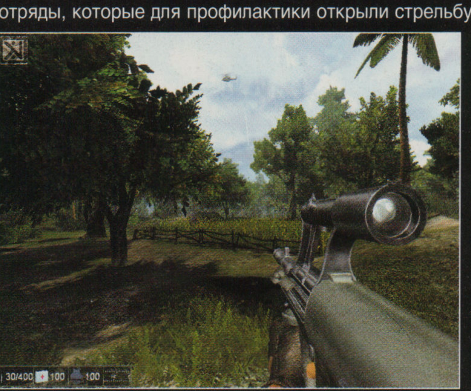
В Xenus реализм будет находиться в удачном балансе с интересностью. Существует зональная система повреждений и отличный AI врагов, но убить нашего героя с одного попадания нельзя. Мы постарались избежать казусов, когда ваш персонаж будет умирать от меткого выстрела, не сделав и двух шагов после начала игры.

Re:PLAY:

Расскажите про ролевую часть. На чем она будет строиться? Увидим ли мы нечто новое или это будет компиляция проверенных временем систем? Какая общая продолжительность игры?

DEEP SHADOWS:

Ролевая система в Xenus skill-based — чем больше персонаж использует определенный тип оружия, тем лучше он им владеет. Что-то подобное вы могли







видеть в Morrowind. Мы не вводили характеристики общения, исход любого разговора зависит только от игрока и его репутации в мире Xenus. Торговля также строится на общении. В зависимости от того, какие у вас отношения с фракцией, которую представляет торговец, изменяются и стиль общения с вами, и, разумеется, цены.

Игровой инвентарь ограничен как по весу, так и по ячейкам. Вес, в свою очередь, зависит от параметра "сила", который будет расти в зависимости от того, насколько часто персонаж носит тяжелые вещи. Мы постарались обойтись без абсурда — никаких прыжков, которыми можно перескочить через пропасть, никаких танков в инвентаре. Все максимально реалистично. Если вы получите в свое распоряжение транспортное средство, то можно будет положить лишние вещи в багажник.

Можно попытаться проходить игру, сотрудничая с несколькими фракциями, но перебрать все квесты (количество которых приближается к трем сотням) за одно прохождение практически невозможно. С максимальным погружением в мир Xenus игра займет около 40—50 часов.

Re:PLAY:

Расскажите немного о сюжете. Не вдохновлялись ли разработчики фильмом Роберта Земекиса "Роман с камнем"? Украденная сестра, Колумбия как место действия… Все это в какой-то мере перекликается с историей Xenus.

DEEP SHADOWS:

С фильмом игра перекликается постольку-поскольку. Есть общее место действия — Колумбия. Но у нас Меган Майерс, сестра героя, была похищена совсем по другой причине. Главный герой Кевин Майерс — бывший боец иностранного легиона и больше о нем ничего не известно откуда он, какой национальности или даже настоящее ли у него имя. Он узнает, что его сестра, работающая журналисткой, пропала в Колумбии. И как любящий брат незамедлительно прилетает на место событий, имея всего лишь парочку зацепок…

Re:PLAY:

То есть наша главная цель в игре — найти сестру. Но кроме этого, предусмотрена масса сюжетных и ресурсных квестов, связанных с работой на одну из шести присутствующих сил. Расскажите нам об особенностях этих групп. Сможет ли игрок переходить из одной фракции в другую? Есть ли у нашего героя традиционный для ролевых игр параметр "мировоззрение" (alignment)?

DEEP SHADOWS:

Герой получит возможность сотрудничать с каждой из 6 группировок: официальные войска, партизаны, наркобароны, бандиты, ЦРУ, индейцы. Чем больше квестов вы для них выполняете, тем лучше они к вам относятся, дают больше денег за удачно "провернутые" задания. От одной группировки можно переметнуться к другой. Эта возможность в игре реализована на манер "Корсаров". Партизаны выдают задание убить полковника или взорвать самолет с кокаином. Естественно, что при удачном выполнении отношение других сил к вам не улучшится.

При работе на наркобаронов вы сразу попадете в черный список ЦРУ, но будете получать значительно больше денег, чем сотрудничая с партизанами. Но последних поддерживает местное население: индейцы им симпатизируют даже больше, чем официальному правительству. Кроме того, партизаны просто влюблены в АК-47 — "оружие свободы", и, например, рожок на 40 патронов, который будет у торговца стоить очень дорого, они смогут просто отдать за выполнение какого-нибудь сложного задания. Так что если автомат Калашникова — ваш выбор, это может стать дополнительной причиной игры за партизан.

Отношения с фракциями можно будет исправить финансовыми вливаниями, но только если ваша провинность перед какой-либо из сторон незначительна. А если отношения основательно подпорчены, то нужно будет выполнять задания. Итак, если вы один раз выступили против официалов, то чтобы вернуть их расположение, необходимо будет, например, разгромить три партизанские базы. Кроме того, чем хуже к вам относятся, тем меньше денег дают за выполнение задания. В этом мире нужно уметь вертеться. Вы выбрали сторону военных и играете только за нее, но чтобы продвинуться по сюжету, вам нужна поддержка партизан? Выход есть — выполнить 5 миссий, заработать денег и попросту купить эту информацию.







Inspired by



Кроме невероятно обширного архива документальных материалов, посвященных Колумбии, погрузиться в атмосферу этой экзотической страны разработчикам помогала латино-американская литература XX столетия. Настольная книга Deep Shadows — "Сто лет одиночества" нобелевского лауреата Габриеля Гарсиа Маркеса.

Известно ведь, что RPG — это не список параметров, а "отыгрыш" определенной роли. За бандитов, например, играть будет сложно, потому что они выдают меньше квестов и их никто не любит. Но если вам близок криминальный путь — выбирайте эту сторону.

Re:PLAY:

Соотношение "уровня доверия" каждой игровой формации к нам как-либо отображается?

DEEP SHADOWS:

Да, существует шкала от –100 до +100.

Re:PLAY:

И если, например, для наркобаронов уровень доверия подходит к –100…

DEEP SHADOWS:

… то начнется жесткая охота со стороны представителей этой фракции: преследования, засады, награды за вашу голову… Чтобы жизнь медом не казалась.

Re:PLAY:
В игре можно будет управлять транспортными средствами?
DEEP SHADOWS:
Да, автомобили, танки, вертолеты, лодки, установки ПВО. Будет даже небольшой самолет и маленькая подводная лодка. Управление приближено к аркадному, так как Xenus — не автомобильный, не авиа и не танковый симулятор. Мы старались облегчить процесс управления, чтобы игроку было проще. Несмотря на аркадное управление, имеется довольно проработанная физическая модель — разницу от передвижения на маневренном джипе и старом пикапе вы ощутите моментально. Бензин заканчивается, машины ломаются (реализована модель повреждений), вертолет сбивается одной ракетой (существуют системы ПВО Стрела, ПЗРК Игла) — опять же, максимально реалистично, но не до такой степени, чтобы дать игроку заскучать.

Большинство моделей техники создавал человек, который просто фанат своего дела, и строил их по чертежам. Мы думаем, что он подошел к своей работе даже слишком ответственно. *(Улыбается).* Если у него не было десятка чертежей с полными развертками, с сотней фотографий, то он просто отказывался строить. Даже более чем педантичный подход... Поэтому за внешний вид нашего акво-авто-авиа парка мы спокойны.

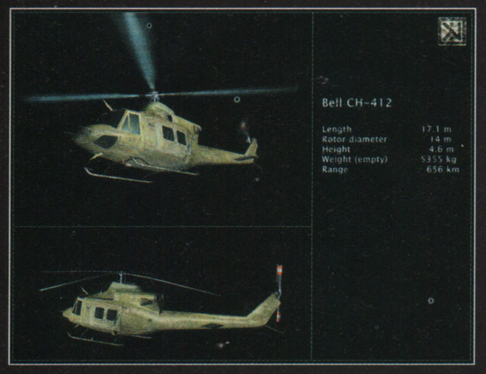
Re:PLAY:
Окружение в игре интерактивное? То есть сможет ли игрок выбить дверь вместо того, чтобы искать ключ, или развеять в прах здание, которое, по его мнению, плохо вписывается в окружающую обстановку?
DEEP SHADOWS:
В этом вопросе мы решили придерживаться золотой середины между приемлемыми системными требованиями и желанием проламывать стены в стиле Терминатора. Те объекты, которые в жизни должны разрушаться — разрушаться будут. Можно будет взорвать цистерну, разбить стекло, прострелить тонкую стенку, разрушить проволочное ограждение или снести с лица земли чем-то не угодившее WC-сооружение.

Двери также можно выбить, но, опять-таки, не все. Хлипенькие — пожалуйста, но если перед вами солидная армированная дверь, то, скорее всего, придется искать ключ.

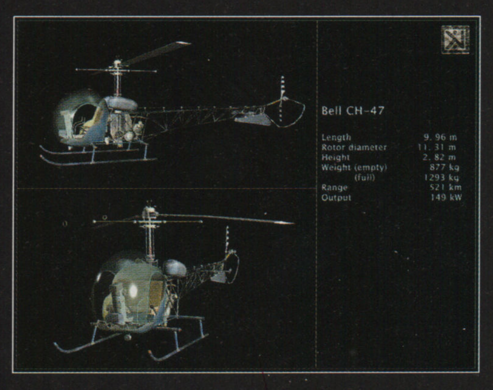
Re:PLAY:
Как правило, полностью погрузиться в атмосферу игры позволяют маленькие нюансы, которые не имеют непосредственного отношения к игровому процессу. Например, мы идем по обочине дороги, солнце в зените — и тут пошел настоящий тропический дождь...
DEEP SHADOWS:
...или вы увидели дедушку, который тащит домой корзину апельсин... Какие-то незнакомые люди голосуют на дороге. Вы можете зайти в бар, там будут люди, которые, возможно, дадут вам какое-нибудь задание, но там будет и человек, который просто сидит и целенаправленно напивается. С ним можно просто поговорить, а можно пройти мимо или самому сесть и до чертиков упиться текилой...

Вот, например, обыкновенный колумбийский город на периферии. Он действительно большой. С каждым пешеходом можно побеседовать, спросить, как пройти к ближайшему кабаку, узнать, кто мэр города или ещё что-то.

Опять же — кому что больше нравится. Вам нравится стрелять? Пришли к торговцу, взяли задание и ушли охотиться в непролазные джунгли. Нравится исследовать мир? Побродили по городу, нашли в каком-то домике старого бойца, который расскажет вам, что партизаны три года назад отбили этот город у официальных войск, что дом этот принадлежал какому-то богатому промыш-







Deep Shadows. История.

30 августа 2001 года

Окончив работу над Venom, Сергей Забарянский и Роман Лут вкладывают полученный гонорар в организацию новой игровой компании.

Сентябрь 2001 года

Четверо. Некурящих. Полных идей и энтузиазма. В двух комнатах, в обществе 5 компьютеров, микроволновки и чайника, а также грандиозных планов по созданию нового RPG/action проекта Xenus.

Октябрь 2001 года [история названия]

Ведущие программисты только приступили к разработке второй версии движка для новой игры и, как водится, в порыве энтузиазма сначала работали, а уж после смотрели на часы. Так случилось, что свет наши доблестные энергетики выключили, а расходиться по домам никому не хотелось — вдруг "безупречная" работа энергетической системы нашей страны будет восстановлена. Чтобы скрасить ожидание, разработчики сели пить чай, зажгли свечу, на стенах комнаты ожили таинственные, приковывающие взгляд тени...

Так и появилось название Deep Shadows.

Ноябрь 2001 года

В сети мировой паутины попадают все без исключения. Открыт официальный сайт компании: www.deep-shadows.com.

Февраль 2002 года

С переменным успехом в команде появлялись дизайнеры уровней, моделлеры, художники... Немногие по различным обстоятельствам уходили, но основной состав не изменился и поныне. Десятеро продолжают работу над Xenus.

Август 2002 года

Лондон, ECTS 2002. Первый большой выход в свет. Себя показать — других посмотреть.





Октябрь 2002 года

Подписан контракт с Russobit-M.

Команда немного подросла, поэтому перебралась в три комнаты и завела новый сервер.

Основной состав — 13 человек. К Сергею Забарянскому тогда подошли и спросили: "Может, еще кого-нибудь возьмём, ведь число 13 — не очень хорошее". На что был дан ответ: "Как вариант, можем кого-нибудь уволить".

Май 2003 года

Лос-Анджелес, E3 2003. Заявление проекта на мировом уровне.

Сожгли старый верный чайник, нашли ему замену, пока не подводил. Компания расширяется — теперь в штате 15 человек!

Октябрь 2003 года

Очень значимое для компании событие, которое стало важной оценкой всей проделанной работы. Подписан контракт с одним из крупнейших мировых издателей Atari (Infogrames) на издание Xenus за границей.

Ноябрь 2003 года

Завершение работы над пре-бетой игры. Знакомство с Re:PLAY...







леннику, что его вот тут поставили к стенке и расстреляли, а в доме организовали партизанский штаб. Двое прохожих могут просто остановиться и о чем-то поговорить.

Дополнительными средствами для оживления компьютерных NPC являются набор разнообразных фраз и отношение к вам в зависимости от ваших поступков. Если вы зашли в бар, где сидят бандиты, а недавно с ними был конфликт, то, скорее всего, живым вам оттуда не выбраться.

В игре присутствуют персонажи, которые не будут выдавать квесты. Они просто живут, вы сможете с ними поговорить, узнать об истории Колумбии, просто о жизни, о наболевшем… В одном из городов, например, есть один дедушка. Он расскажет вам про испанский караван, который 300 лет назад завалило во время камнепада. Попробуйте разыскать это место, попытайтесь как-то взорвать камни, и, может быть, вы что-нибудь найдете…

Нюансы создают общую картину. Звуки старого граммофона, стрекот цикад вечерних сумерках, летающие попугайчики, два старика на улице, сетующие на появление в округе ягуара-убийцы… Мы старались сделать мир действительно живым.

Re:PLAY:

Скажите, на какой стадии готовности сейчас проект? Что вы планируете добавить?

DEEP SHADOWS:

Проект на финальной стадии, готовность приближается к 100-та процентам, остается только тестирование и устранение мелких недоработок. На данный момент готово 100% оружия, 99% уровней, полностью сделан движок, который постоянно оптимизируется, доделываем последние уровни, дописываем последние диалоги. Сейчас вносим динамические тени и bump-mapping. Но вы понимаете, новые "фишки" можно вводить бесконечно, лучшее — враг хорошего.

Re:PLAY:

При создании анимации вы использовали motion capture? Ведь персонажи, пусть и высокополигональные, но плохо анимированные, представляют собой жалкое зрелище.

DEEP SHADOWS:

Motion capture хорош для сценарных роликов. В нашем случае в этом необходимости нет — работа талантливого профессионального аниматора всегда намного качественнее. Как яркий пример приведу Splinter Cell — вся анимация в этой игре выполнена "вручную".

Re:PLAY:

Так когда же наши игроки смогут погрузиться в опасный и интересный мир Колумбии?

DEEP SHADOWS:

Во втором квартале 2004 года. Более точную дату определят уже наши издатели: Russobit-M (на территории СНГ) и компания Atari (официальный мировой издатель).

Re:PLAY:

Можем только поздравить с таким удачным и серьезным контрактом. Для первого проекта молодой украинской игровой компании совсем неплохо.

DEEP SHADOWS:

Спасибо! Для команды Deep Shadows это действительно первый проект, но у многих наших сотрудников есть немалый опыт работы над игровыми проектами в других компаниях. А основатели Deep Shadows принимали участие в разработке Venom: Codename Outbreak, которая создавалась на написанном ими движке Vital Engine1.

Re:PLAY:

Если проект уже на финишной прямой, то, наверное, есть уже какие-то идеи на будущее?

DEEP SHADOWS:

Конечно. Есть мысли об add-on'e. К релизу движок уже будет полностью собран и оптимизирован, и делать дополнение будет во много раз легче и быстрее.

Re:PLAY:

Какое именно дополнение? Развитие уже существующей сюжетной линии?

DEEP SHADOWS:

Скорее всего, новая территория с новым сюжетом. Добавим новые модификации оружия и транспортных единиц, несколько колоритных персонажей, проработаем сюжетные диалоги и миссии — вот и готова новая порция "колумбийских хроник". Сейчас на нашем официальном форуме www.kamrad.ru мы как раз собираем информацию о том, что было бы интересно увидеть игрокам в add-on Xenus. Будем рады услышать мнение и читателей Re:PLAY.

Re:PLAY:

Зададим классический, даже, сказали бы, риторический вопрос: что всё-таки означает слово "Xenus"?

DEEP SHADOWS:

Секрет. *(Улыбаются).* Можем лишь сказать, что это точно не название планеты с маленькими зелёными человечками. И Ксена-воин не имеет к этому тоже никакого отношения. А истинный смысл этого слова вы узнаете лишь пройдя игру.

Конституционная республика Колумбия расположена на северо-западе Южной Америки. На севере она омывается Карибским морем, на западе — Тихим океаном.

Площадь страны составляет 1,141,748 кв. км. Административно-территориальное деление: 32 департамента и специальный округ Богота.

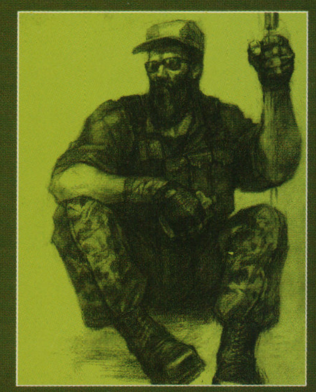
Население 38,9 млн. человек.

Официальный язык — испанский. Государственная религия — католицизм.

Завоевание территории нынешней Колумбии европейцами и упадок индейских племен, проживающих здесь, начались в 1538 году, когда из Санта-Марты вверх по течению реки Магдалены начал продвигаться отряд испанцев из 500 человек, возглавляемый Гонсало Хименесом де Касадой. В районе плато, впоследствии названного Боготинским, испанцы встретили индейцев земледельческого племени чибча и сумели их покорить. В 1539 здесь, на месте индейской крепости Баката, была основана столица будущей Колумбии — город Санта-Фе-де-Богота.

На Колумбии проживает множество различных индейских племён — ува, коги, гуахиро, бонда, тайрон, мотилон, караре арауки, арсарии, канквамы, сену, чимилы, юппа, и вайуу, чибча.

Колумбийские индейцы малочисленны и населяют наиболее далёкие и отсталые районы страны. И хотя они не загнаны в резервации, у них существует множество других проблем. Коренное население подвергается притеснениям со стороны "эскадронов смерти" и богатых корпораций. Первые мстят индейцам за реальные или мнимые факты помощи партизанам, вторые же готовы согнать туземцев с их исконных земель, поскольку существует шанс обнаружить там нефть или другие полезные ископаемые.



На сегодняшний день Колумбия занимает первое место в мире по числу насильственных смертей (второе место делят Сальвадор и ЮАР, третье "почётное" место занимает Россия). В течение последних десятилетий почти каждого левого руководителя в Колумбии, будь то кандидат в президенты, местный советник или активный профсоюзный деятель, убивали. Гражданская война с той или иной степенью интенсивности длится уже в течение полувека.

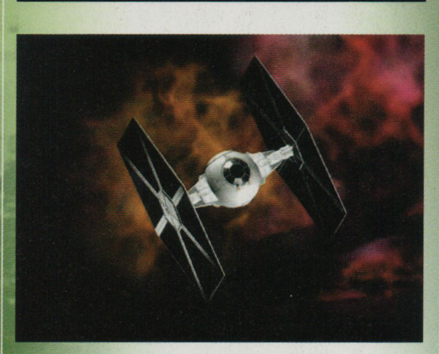
Звездные войны – осколок вселенной

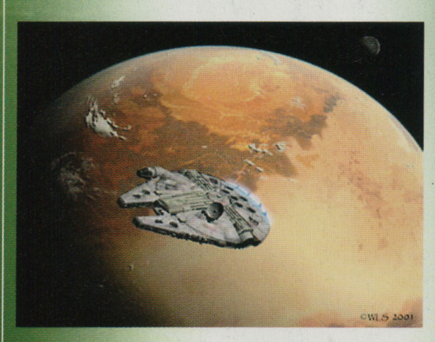
Никита Беляков

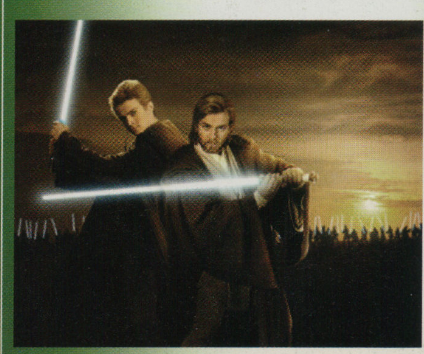
STAR WARS



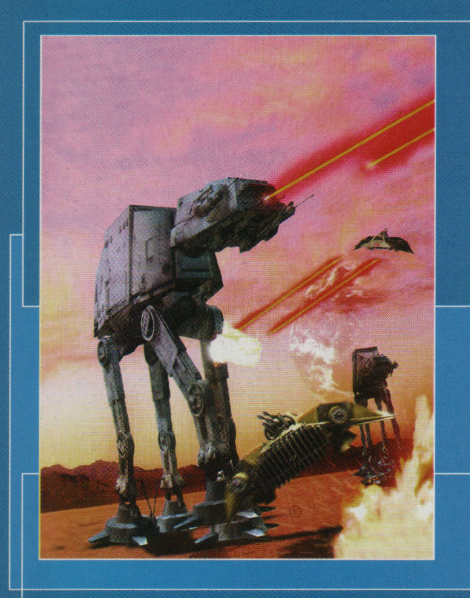








Если кто-нибудь задастся целью определить десятку фильмов прошлого столетия, чье появление оказало наибольшее влияние на развитие мировой киноиндустрии, в неё обязательно войдет киноэпопея Джорджа Лукаса, одного из талантливейших режиссеров и сценаристов XX века. Звёздные Войны — не просто фантастическая история, повествующая о борьбе Добра и Зла, воплощённых на этот раз в Альянсе Повстанцев и Империи, не просто космический боевик с умопомрачительными спецэффектами и звуком. Звёздные Войны — это грандиозный, ни на что не похожий мир, настоящая Галактика, созданная стараниями писателей-фантастов, сценаристов, дизайнеров, студий спецэффектов и, наконец, разработчиков компьютерных игр. Десятки книг, выпущенных по Вселенной Звёздных Войн, описывают события более двадцати пяти тысячелетней истории галактики, подробно излагая причины зарождения конфликта, разгоревшегося в сердцах людей и позже вылившегося в гражданскую войну. Сотни героев, десятки миров, населённых множеством разумных рас, высокие технологии и неповторимая атмосфера романтики — вот секрет успеха звёздной саги. Лукас, в своих интервью неоднократно повторял, что его целью было создать симбиоз сказки и фантастики, где силы зла коварны и жестоки, а стражи добра благородны и чисты помыслами. "Мы пытались добиться, — объяснял Лукас, — предельной четкости в позициях наших героев. Чёрное должно быть черным, а белое белым — никаких полутонов". Результатом стало появление двух антагонистических орденов рыцарей-магов — Ордена Джедай и Ордена Ситов.



На сегодняшний день о вселенной Звёздных Войн написано более трех десятков книг, снято пять полнометражных фильмов и даже мультипликационный сериал, создано более 30 игр разных жанров для различных платформ, а постоянный выход новых, качественных продуктов под этой маркой способствует непрекращающемуся росту армии фанов. В этом номере мы предложим вашему вниманию обзор первой cRPG, созданной в сеттинге вселенной Звёздных Войн — Star Wars: Knights of The Old Republic, действие которой разворачивается в период вторжения ситов (Sith) в Старую Республику. История противоборства орденов рыцарей Силы практически не освещается в киноэпопее, поэтому мы, чтобы ускорить процесс вашей адаптации в мире Звёздных Войн, подготовили материал, в котором содержится краткая информация, необходимая для более полного понимания как мира в целом, так и игры в частности. Надеемся, что вы почерпнёте из этой статьи много полезной и, что самое главное, интересной информации. Да пребудет с вами Сила!



ГЛОССАРИЙ





Дроиды (Droids) — любые автоматы, предназначенные для выполнения определённого типа заданий. Существует пять основных классов:

первый класс — дроиды, служащие для решения физических и математических задач, а также используемые в медицинских целях;

второй класс — инженеры, техники и механики;



третий класс — протокольные дроиды — дипломаты, воспитатели, обучающие машины, переводчики, социальные работники (представителем этого класса является C-3PO);

четвертый класс — военные дроиды;

пятый класс — слуги, рабочие сфер, не требующих интеллектуальной деятельности;

Дроиды серии P2 — серия астромеханических дроидов, которая получила широкое распространение и стала популярной благодаря совместимости с большинством выпускаемых космических кораблей. Серия была запущена в производство приблизительно за пять лет до начала Галактической Гражданской Войны.



Бластер (Blaster) — стрелковое оружие, использующее мощный луч сконцентрированной энергии. Модельный ряд представлен множеством вариаций — от спортивных бластеров (оружие принцессы Леи (Princess Leia Organa Solo)), способных свалить с ног тяжеловооруженного пехотинца, до невероятно мощных, тяжелых бластеров (DL-44 — излюбленное оружие Хана Соло (Han Solo)), чьи разряды в состоянии пробить брешь в корпусе небольшого звездолёта. Большинство бластеров имеют встроенный регулятор мощности — выстрелы от парализующего до смертельного. Как правило, источником питания бластера служит аккумулятор.



Бластерная Винтовка (Blaster Rifle) — усиленный вариант обычного бластера с большим радиусом действия, мощностью и скоростью стрельбы. Зачастую использование такого рода оружия требует обеих рук. Наиболее распространенной моделью бластерной винтовки является БласТех Е-11, взятая на вооружение имперскими штурмовиками. Е-11 компактна и мало весит, при стрельбе её можно держать в одной руке. Для повышения точности и дальности стрельбы винтовки используется складная подставка. Естественно, существуют модели, обладающие ещё большей огневой мощью, но их сложнее использовать. Во многих системах это оружие запрещено для ношения гражданскими лицами.



Бластер боевых дроидов (Battle Droid's Blaster) — оружие является более тяжелым, чем обычный бластер, и предназначено специально для роботов-дроидов. Любому человеку оно покажется не совсем удобным. У некоторых моделей роботов Империи (The Empire) оружие встраивается вместо механических рук. Дроиды Торговой Федерации (Trade Federation), напротив, многофункциональны и могут либо держать в руках оружие, либо управлять оборудованием и выполнять другие задачи.

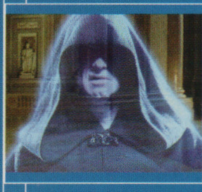


Бластер сил безопасности S-5. Пистолет-подъемник (Ascension Gun Security S-5 Blaster) — набуанский бластер S-5, находящийся на вооружении Королевских сил безопасности. Помимо энергетических разрядов, стреляет жалящими зарядами и микрошприцами со снотворным. Действительно уникальным этот бластер делает возможность присоединить небольшой крюк-кошку, надежно цепляющийся почти за любую поверхность, который поднимает владельца благодаря встроенному скручивающемуся кабелю.



Капитан Панака (Captain Panaka), Королева Амидала (Queen Amidala) и небольшой отряд сил безопасности, вооруженные пистолетами-подъёмниками проникли в Тидский Дворец (Theed Palace), захваченный Торговой федерацией.

Голографический проектор (Hologram Projector) — устройство, создающее и передающее трёхмерное движущееся изображение в режиме реального времени. Голограмма — самый распространённый способ связи во всей галактике. Большинство дроидов оснащено простейшими моделями голографических проекторов, в то время как по-настоящему мощными устройствами оборудуются космические корабли и орбитальные станции. Возможность сохранять переписывать и воспроизводить голограммы в любой момент сделала проектор одним из самых используемых устройств в галактике.



Голокрон Ситов (Sith Holocron) — технология для хранения информации была изобретена за 11500 лет до событий Эпизода "Новая Надежда".

Голокрон — носитель информации, заключающейся в наборе фраз, цитат, техник, тренировок и древнего знания. При активации, голокрон проецирует голограмму своего создателя, способную вести осмысленную беседу, давать советы и поучения. Традиционный голокрон ситов имеет форму тетраэдра, а голокроны джедаев, перенявших у ситов данную технологию, чаще всего кубической формы.

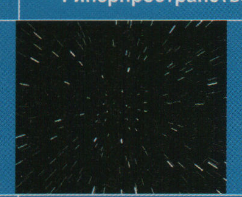


Гипердвигатель (Hyperdrive) — с изобретением гипердвигателя за 25000 лет до битвы за Набу (Battle of Naboo) Республика вошла в свой "Золотой Век".



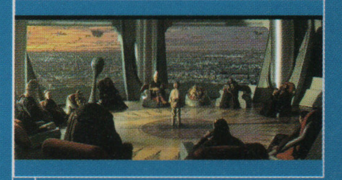
Технология, позволяющая кораблям путешествовать в гиперпространстве, в считанные мгновения преодолевая огромные расстояния, дала мощный толчок к исследованию и колонизации космоса, что позволило Республике в сравнительно короткие сроки распространить своё влияние на обширнейшие территории исследованной галактики. Двигатель разгоняет звездолёт до сверхсветовых скоростей, перемещая его в параллельное измерение, называемое гиперпространством. Чтобы избежать столкновений на таких скоростях, необходим тщательный просчет курса астронавигационными системами корабля.

Гиперпространство (Hyperspace) — измерение, в которое попадают тела, движущиеся со скоростью, превышающей скорость света. Гиперпространство соотносится с обычным пространством так, что каждой точке в пространстве соответствует единственная точка в гиперпространстве. "Тени", отбрасываемые предметами из пространства на гиперпространство, необходимо учитывать при построении курса, дабы избежать возможного столкновения. Перемещение в гиперпространстве значительно сокращает время полета, что на протяжении более двух тысячелетий делает возможным сообщение между мирами, расположенными в разных концах галактики.

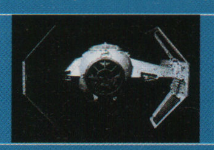


Верховный Совет Джедаев. (Jedi High Council) — правящий орган джедаев, состоящий из двенадцати представителей, которые координируют действие ордена и наблюдают за колебаниями Силы в масштабах всей галактики. Члены Совета заседают, расположившись полукругом, в одной из башен Храма джедаев. Они внимательно изучают Силу и принимают важные решения касательно роли Ордена в галактических событиях. На момент битвы за Набу в состав Совета входили Оппо Ранцисис (Oppo Rancisis), Ади Галлиа (Adi Gallia), Ки-Ади-Манди (Ki-Adi-Mundi), Йода (Yoda), Мэйс Винду (Mace Windu), Иит Кот (Eeth Koth), Ивен Пиелл (Even Piell), Дипа Биллаба (Depa Billaba), Пло Кун (Plo Koon), Сэзи Тиин (Saesee Tiin), Яддл (Yaddle) и Яраэль Пуф (Yarael Poof). Йода и Мэйс Винду считались старшими джедаями в Совете.





Истребитель TIE (TIE Fighter) — манёвренный и быстрый однопилотный истребитель, созданный на основе технологии TIE.

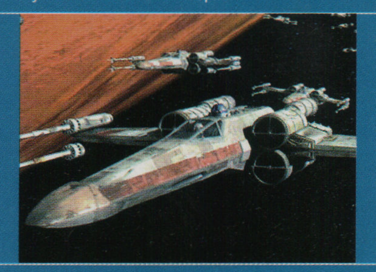


Основным требованием к звездолёту, оснащённому сдвоенными ионными двигателями, была скорость, поэтому для облегчения корабля его решили не оборудовать системой жизнеобеспечения, гипердвигателем, защитными полями и дополнительным запасом воздуха. Внешний вид истребителя представляет собой шарообразную кабину, подвешенную между двумя громадными солнечными батареями. Пилоты этих истребителей считаются камикадзе, так как звездолёт, вооруженный только двумя лазерными пушками, не обеспечивает пилота надёжной защитой. Концепцией использования этих кораблей является превосходство за счет количества. Невысокая себестоимость истребителей данного класса привела к тому, что многие полководцы Империи считают сами звездолёты и их пилотов одноразовыми, отправляя порой на выполнение заведомо безнадёжных миссий.

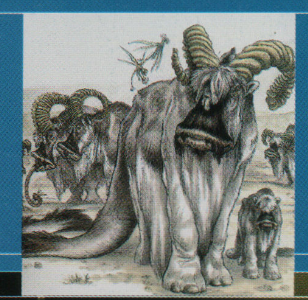


Х-крылый истребитель (X-Wing Starfighter) — один из самых совершенных однопилотных звездолётов, Х-крылый истребитель получил своё название за сдвоенные крылья, которые во время сражения могут менять геометрию крыла, раздвигая его в косой крест, что увеличивает поле обстрела. Оснащённый гипердвигателем, четырьмя мощными лазерными пушками, держателями протонных торпед, защитным полем и отсеком для астромеханического дроида, Х-крылый (основной истребитель Альянса) стал любимым летательным аппаратом Люка Скайуокера (Luke Skywalker) и сыграл важную роль в уничтожении Империи.





Банта (Bantha) — громадные животные с изогнутыми бивнями. Происхождение их не известно, тем не менее, представителей этого вида можно встретить на множестве планет с различными климатическими условиями: от безжизненных пустынь до тропических лесов. По всей галактике банта одомашнены и служат тягловыми животными, а на некоторых планетах их используют даже в бою. Кроме того, мясо и теплые шкуры бант достаточно высоко ценятся в большинстве миров.



МИРЫ



ДАНТУИН (DANTOOINE)
Система: Дантуин (Dantooine)
Рельеф: луга, саванны, степи
Обитатели: люди-колонисты
Язык: бейсик
Встречающиеся виды: дантари, фабулы, плотоядные улитки и мухи-мускатницы
Климат: умеренный

Достаточно изолированный мир, покрытый обширными травянистыми саваннами и огромными океанами. Планета почти необитаема, так как расположена на периферии галактики. На Дантуине присутствуют люди-поселенцы и немногочисленная гуманоидная расса дантари (Dantari), которая проживает вдоль береговой линии. Хищники превалируют как в фауне, так и во флоре планеты, что превращает прогулки под прекрасными лунами Дантуина в весьма опасное занятие. На планете почти полностью отсутствует промышленность, а новые технологии попадают сюда с опозданием.



КОРРИБАН (KORRIBAN)
Система: Хорусет (Horuset)
Рельеф: каньоны и пустыни
Обитатели: люди
Язык: бейсик

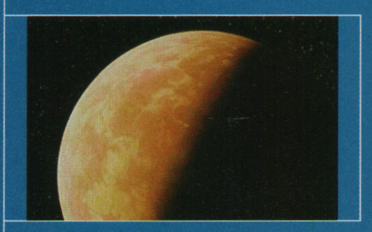
Заброшенная планета, служившая когда-то энергетической базой ситов, первым пристанищем Тёмного Ордена. Теперь это кладбище Тёмных. Духи адептов тёмной стороны Силы заперты в своих склепах, и ужасные создания охраняют их покой. Эманации Силы холодным туманом стелятся по Долине Тёмных Джедаев, и сотни верующих во Тьму приходят сюда в надежде почерпнуть хоть немного мощи в месте последнего пристанища Лордов Ситов. Дикие пустоши, изглоданные ветрами скалы и постоянно давящее чувство опасности — вот она планета величайших завоевателей, чей гнев и безграничная жажда власти даже после смерти не дали им обрести покой.

КАШИИК (KASHYYYK)
Система: Кашиик (Kashyyyk)
Рельеф: леса врошир
Обитатели: вуки



Язык: ширивук
Встречающиеся виды: катарны, протоплазменные слизни, растения-сирены, фосфлеи, птицы кройе, кашиикские земляные креветки, паутиноплёты и деревья врошир
Климат: зависит от яруса леса, у поселений вуки — умеренный

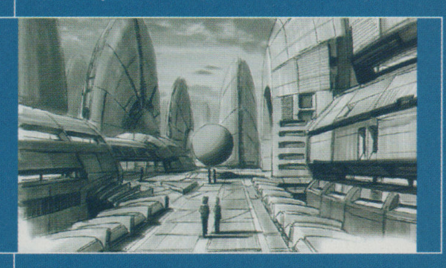
Кашиик покрыт джунглями и высокими деревьями врошир (wroshyr), которые достигают нескольких километров в высоту. Планета известна как родина могучих вуки (wookie). Несколько экосистем, существующих в ветвях кашиикских деревьев, таят в себе орды опасных существ, сами же поселения вуки расположены только на верхних ярусах. Несмотря на весьма распространённое мнение, будто технология вуки достаточно примитивна, громадные комплексы, построенные прямо на ветвях деревьев-гигантов, включают космопорты, гостиницы, кантины, и прочую необходимую инфраструктуру.



ТАТУИН (TATOOINE)
Система: Тату (Tatoo)
Рельеф: пустыня с редкими скалами, каньонами и обрывами
Обитатели: джавы, песчанные люди, поселенцы
Язык: бейсик, язык джав
Встречающиеся виды: ронто, рососпины, банты, воррты, вомп-крысы, скарьеры, крэйт-драконы, песчаные мухи, костогрызы, дюнные ящеры, песчаные змеи, рокмиты, пернатые ящеры, песчаные джиггеры, мивиты и скальные черви
Климат: как правило, чрезвычайно жаркий и почти непереносимый.

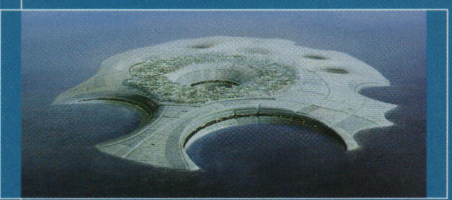
Температура по всей планете примерно 65,5°С и выше, за исключением одного района, где она редко превышает 43°С, но ночью может опускаться ниже нуля

Суровая пустынная планета на орбите двойной звезды во Внешних Мирах галактики. Родина Люка Скайуокера, Оби-Вана Кеноби и Джаббы Хата. Татуин, благодаря своему удобному расположению на пересечении нескольких торговых путей, всегда привлекала авантюристов, бандитов и охотников за головами. Большая часть жителей обитает на влагодобывающих фермах, разбросанных по пустыне, единственных источниках питьевой воды на планете. Татуин — место, где выживает лишь сильнейший. Адский климат, враждебная фауна и тускенские рейдеры — вот лишь малая часть того, с чем предстоит столкнуться путешественнику, оказавшемуся на Татуине.



ТАРИС (TARIS)
Система: Тарис (Taris)
Рельеф: гигантские мегаполисы и болотистые равнины
Обитатели: поселенцы со всех уголков галактики, джавы, тускены
Язык: бейсик

Система Тарис, расположенная на краю Республики, долгое время была важным центром торговых путей. Продолжающаяся колонизация космоса привела к открытию новых маршрутов, и постепенно торговая значимость системы и её основной планеты сошла на нет. Тем не менее, планета заинтересовала контрабандистов, превративших её в перевалочный пункт при транспортировке грузов в центральную часть галактики. Города Тарис разделены на несколько уровней, отображающих социальное неравенство, царящее на планете. Природа ничем не примечательна кроме того, что городские отбросы привели к появлению среди блеклой фауны планеты действительно интересных мутаций.

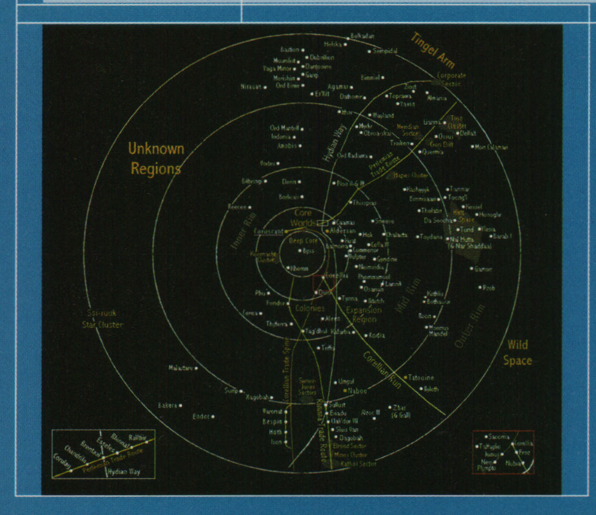


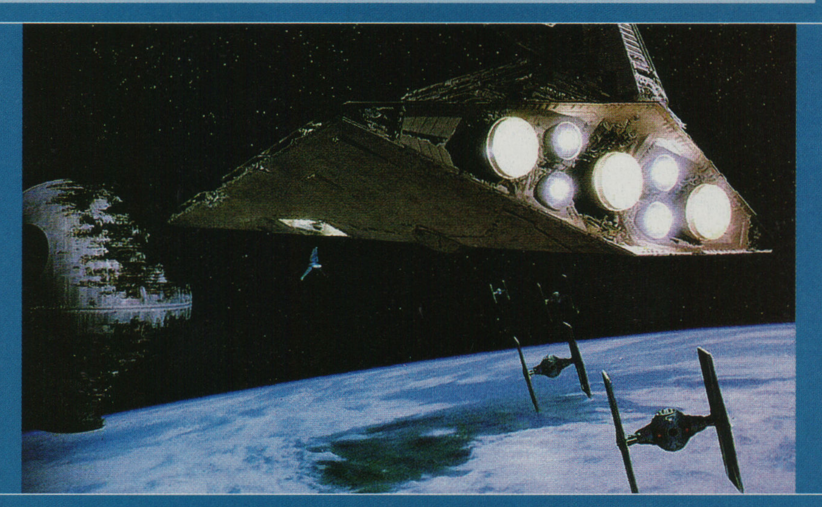
МАНААН (MANAAN)
Система: Пяршак (Pyrshak)
Рельеф: океан
Обитатели: селкатх
Импортирует: продукты питания, технологии, оружие
Вывозит: колто (kolto)

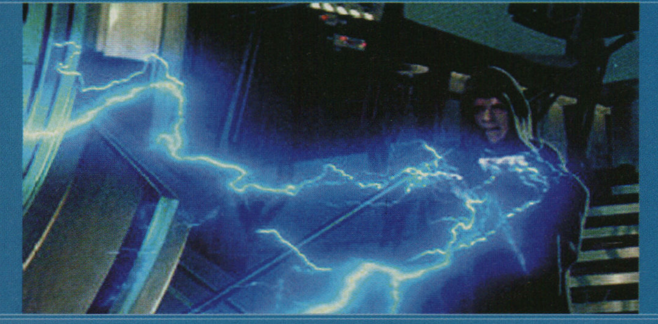
Бескрайний голубой океан покрывает 100% территории маленькой планеты, расположенной на периферии галактики. Тем не менее, шумный Ахто (Ahto) — плавучий город — известен во всех мирах. Манаан — единственный в галактике производитель колто (kolto) — заживляющей смеси, которую собирают с поверхности океана. Этот продукт превратил планету в один из самых влиятельных и независимых миров галактики.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫЕ РАССТОЯНИЯ

	Беспин	Кореллия	Корускант	Дагоба	Дантуин	Эндор	Татуин
Альдераан	8ч	6ч	16ч	1д 6ч	13ч	18ч	7ч
Беспин	-	6ч	16д 14ч	1д 3ч	22ч	1д 8ч	16ч
Кореллия	-	-	4ч	1д 7ч	12ч	17ч	4ч
Корускант	-	-	-	12д 4ч	19ч	6д 12ч	22д 14ч
Дагоба	-	-	-	-	1д 8ч	4д 1ч	1д 4ч
Дантуин	-	-	-	-	-	21ч	20ч
Эндор	-	-	-	-	-	-	1ч









СИЛА (THE FORCE)

"Силу вокруг себя ты почувствовать должен — тут, между тобой... мной... деревом... камнем... везде!". мастер Йода.

Сила — одно из основополагающих понятий во вселенной Звёздных Войн. Невидимая, таинственная нить, пронизывающая всё живое в галактике, опутывающая хаос вселенной тонкой паутиной баланса и упорядоченности. И в то же время — просто форма энергии, которую, как и любую другую, можно контролировать. Джедаи, светлые и тёмные, манипулируют энергией, направляя её в то или иное русло, изменяя тем самым привычное течение Силы, увеличивая при этом свою мощь или же, при уничтожении противника, высвобождая его Силу. У Силы две стороны — светлая и тёмная. Светлая приносит адепту умиротворение, внутреннюю гармонию и открывает путь к великому знанию тайн мироздания. Тёмная дарует грубую мощь, переполняя сердце ужасной ненавистью и злобой, черпая энергию в безудержном гневе и ярости. И всё же именно благодаря как созидающему, так и разрушающему началам Силы в галактике поддерживается естественный порядок вещей.

Настоящий джедай использует Силу только во благо, для защиты себя и окружающих, и никогда — для нападения. Тёмный джедай использует Силу для разрушения, порабощения более слабых и уничтожения неповинующихся. Как бы ни была использована Сила, она всегда является мощнейшим союзником чувствительного к ней существа.

Владение Силой разделено на три основных навыка: чувство, контроль и изменение. Только чувствительные к Силе существа способны развить джедайские техники взаимодействия с ней, тем не менее, правильное их использование требует долгих лет тренировок и медитаций. Чувство позволяет джедаю улавливать тонкие колебания Силы как вокруг него, так и в других живых существах. "Моя жизнь — это Сила, моя Сила от Жизни..." — мастер Йода. Контроль — умение джедая направлять Силу внутри себя, искусство управлять своим телом. Именно благодаря этому умению джедаи развивают в себе поистине сверхчеловеческие способности. Изменение даёт возможность адепту Силы перераспределять её потоки, управляя предметами, создавая иллюзии или влияя на человеческое сознание.

Ситы и тёмные джедаи, черпая Силу в ненависти, становятся узниками своей злобы. "Если однажды встанешь на тёмный путь, навсегда он будет управлять твоей судьбой", — предупреждал Люка Йода. Однако Сила — едина и неделима, темной или светлой Силу делает лишь использующий ее.

ОРДЕН РЫЦАРЕЙ ДЖЕДАЙ (JEDI ORDER)

Дата возникновения: неизвестна, приблизительно за 25000 лет до битвы за Набу
Цель: поддержание мира в галактике, разрешение межгосударственных конфликтов.
Состав: до Галактической Гражданской Войны — несколько тысяч (по некоторым данным порядка 10000); после — неизвестно
Известные члены: Йода, Мэйс Винду, Оби-Ван Кеноби (Obi-Wan Kenobi), Куай-Гон Джин (Qui-Gin Jinn), Люк Скайуокер



*"Нет эмоций — есть гармония.
Нет неведения — есть знание.
Нет страстей — есть покой.
Нет смерти — есть Великая Сила".
"Кодекс Джедаев"*



Существуют две основные версии происхождения Ордена Джедай. Согласно одной из них, изначально Орден был основан для изучения теологических и философских вопросов. Благодаря постоянным медитациям и отрешенности от мирских забот, джедаи (Jedi) достигли поразительного единения с самой сутью вселенной, а долгий путь самопознания очистил их разум от гнева и жестокости. Вскоре джедаи научились понимать и, что самое важное, контролировать Силу — мощное энергетическое поле, связывающее все живые существа. Согласно другой версии с первого дня своего существования Орден объединял представителей десятков рас, чувствительных к Силе.



Со временем джедаи оставили отшельнический образ жизни и, осознав необходимость поддержания баланса во вселенной, стали служить галактическому сообществу. Постепенно орден стал самой уважаемой и самой мощной силой добра, а джедаи исполняли функции послов, посредников и советников, прибегая к Силе только в случае крайней необходимости.

В основе мощи джедаев лежит Сила. Самоконтроль, чистота сознания и дисциплина позволяют им сливаться с этим энергетическим полем и с его помощью свершать великие деяния. Опытный джедай обладает поразительной реакцией, умеет двигаться в несколько раз быстрее обычного человека, силой мысли передвигать предметы, а также совершать невероятные прыжки. И это далеко не полный список умений джедая.



Рыцари предпочитают носить простую и удобную одежду, а из оружия используют в основном лучевой меч (lightsaber), во владении которым добились совершенства благодаря поистине невероятной ловкости и координации.

Кандидатов в джедаи обнаруживают и, с согласия родителей, принимают в орден ещё в младенческом возрасте. Основным методом обнаружения является анализ крови. Дело в том, что у детей с потенциалом контроля над Силой в крови присутствует большое количество мидихлориан — симбиотических существ, находящихся в клетках. Считается, что джедаем может стать ребёнок, у которого показатель мидихлориан больше 7000, в то же время у некоторых магистров этот показатель колеблется в районе 20000. Тренировки начинаются с полуторагодовалого возраста. С этого момента связь ребёнка с семьей прерывается, и он, получив звание претендента-джедая, направляется в группу, насчитывающую от 15 до 25 человек, где под присмотром инструктора будет познавать Силу и учиться сдержанности и контролю над эмоциями.

Затем претендент становится падаваном (Padawan) рыцаря-джедая (Jedi Knight). Кодекс Ордена гласит, что джедай может обучать лишь одного падавана (ученика). Причиной этому, возможно, является тот факт, что на заре существования Ордена, когда джедай мог тренировать сразу нескольких падаванов, множество молодых джедаев поддались соблазну темной стороны и перешли на сторону ситов. Когда учитель чувствует, что его падаван уже достиг необходимого понимания Силы, последний проходит таинственное испытание, цель которого — установить, готов ли молодой джедай занять место среди рыцарей ордена. Наиболее талантливые рыцари-джедаи со временем становятся мастерами (Jedi Master), и именно из них выбирается Верховный Совет Джедаев (Jedi High Council). Во времена Старой Республики Верховный Совет Джедаев состоял из двенадцати магистров: пятеро постоянных членов совета, которые давали обязательство выполнять свои полномочия пока Сила не покинет их, четверо магистров, заседавших в Совете неопределённый период и имевших возможность выйти из него по своему желанию, и, наконец, трое магистров, назначавшихся советниками на определенный короткий срок.

Упадок Ордена совпал с началом распада Старой Республики, способности джедаев по использованию и контролю Силы стали постепенно угасать, что привело к резкому сокращению численности рыцарей Силы. Многие джедаи погибли во время кризиса Сепаратизма, но, безусловно, одной из наиболее кровавых строк истории Ордена является резня на Геонозисе, когда двести джедаев пытались остановить начало гражданской войны в галактике. В этой битве Орден потерял цвет рыцарства, а немногие выжившие навсегда утратили надежду на восстановление былого величия Рыцарей Джедай.

После становления власти Империи во главе с Императором Палпатином (Emperor Palpatine) и его учеником Дартом Вейдером (Darth Vader), джедаи подвергались преследованию и беспощадно уничтожались, что привело к окончательному исчезновению



Ордена и установлению на долгие годы тирании в галактике.

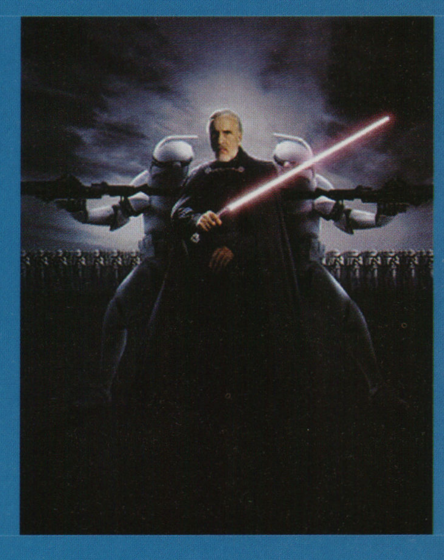
Среди немногих выживших были мастер Йода и Оби-Ван Кеноби, которые, несмотря на уже достаточно зрелый возраст юноши, обучали Люка контролю над Силой. Позже, после битвы при Эндоре (Endor), Люк основал Академию Джедаев на Явине 4 (Yavin 4), где начал тренировать новое поколение хранителей мира в галактике.

ТЁМНЫЕ ДЖЕДАИ СИТЫ (SITH)

Появление: неизвестно, приблизительно за 20000 лет до событий эпизода "Новая Надежда"
Цель: захват галактики
Состав: неизвестно.
Известные члены: Дарт Сидиус, Дарт Мол, Император Палпатин, Дарт Вейдер, Джоруус К'баот и Экзар Кан

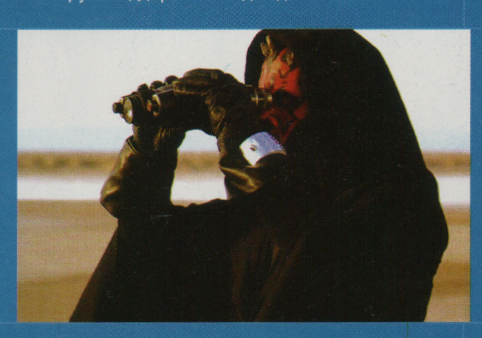


"Никогда не находись в спокойствии, всегда прислушивайся к своему гневу. Забудь о страхе, помни о могуществе. Смерти нет, ибо есть бессмертие. Нет Светлой Стороны, есть Темная Сторона". "Кодекс Ситов".



На протяжении сотен лет Сила, оставаясь неизменной, использовалась джедаями во благо, была направлена на созидание, а не на разрушение, на познание, а не на отрицание. Но так было не всегда. Юные, чаще всего еще не достаточно опытные в обращении с Силой падаваны нередко поддавались гневу и обретали поистине грандиозную мощь. Злоба, заполняющая сердце, в несколько раз увеличивала чувствительность к Силе, и то, чего мастера джедаи добивались долгим и упорным трудом, молодым давалось с необычайной, порой пугающей легкостью. "Заклинания" тёмной стороны Силы, в основном разрушающие, могли широко использоваться во время боя. Молодых падаванов, рыцарей и мастеров, постигших тёмную науку, было совсем немного, но их присутствие в Ордене стало бы отрицанием постулатов рыцарей света. Поддавшихся гневу называли отступниками и, дабы отступничество не распространялось дальше, джедаев изгоняли из ордена — и те становились скитальцами, ибо никто не хотел принять их. Но Тёмная Сторона (а гнев, переполнявший души изгоев, делал разум их открытым для Тьмы) позаботилась о своих адептах, и на их пути оказался мир под названием Коррибан — планета заселенная гуманоидной расой ситов. Ситы были чувствительны к Силе, но их знания не составляли и крупицы тёмной мощи, обретённой джедаями-ренегатами, а потому жители планеты приняли Тёмных за богов. Джедаи стали править ситами, основав Великую Империю Ситов (The Great Empire of Sith), а Тёмных теперь называли Лордами Ситов (Dark Lord of the Sith). Так начался "Золотой Век" правления ситов, длившийся около 15000 лет. Смерть Марки Рагноса (Marka Ragnos), одного из величайших Лордов, послужила поводом для разделения ситов на два противоборствующих лагеря. Одни поддержали лорда Нага Садоу (Naga Sadow), считавшего, что ситам пора начать кампанию по завоеванию галактики, другие, сторонники Людо Креша (Ludo Kressh), были против перемен и желали, чтобы всё оставалось как есть. Несмотря на перемирие, заключенное Лордами после вмешательства духа Марки Рагноса, именно Нага Садоу благодаря махинациям и убийству главы совета Симуса (Simus) стал Лордом Ситов.

Вскоре разгорелась Гиперпространственная Война между ситами и Старой Республикой, которую поддерживали джедаи и силы



императрицы Теты. Война привела к уничтожению Империи Ситов и смерти большинства тёмных Лордов, а последовавшие за ней междоусобные конфликты за право ношения титула "Лорд Ситов" — к окончательному упадку когда-то могущественной цивилизации.

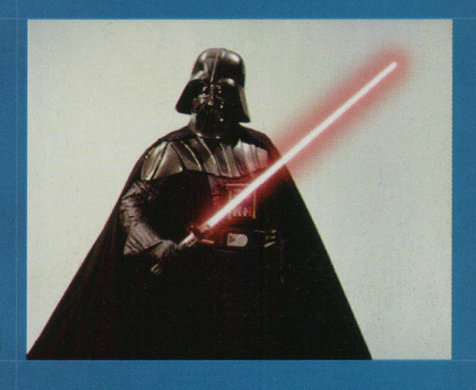
Дальнейшая история ситов полна интриг, коварства и предательства. Ослеплённые своей былой мощью, одурманенные жаждой власти и мести, но, в то же время, слабые, изъеденные тёмной стороной, ситы лестью и ложью прокладывали себе путь в сердца неопытных джедаев. Собирая последние силы, не прекращая междоусобиц, ситы готовились к решающей атаке. Последняя схватка между ситами и джедаями произошла за 1000 лет до битвы при Явине. Двадцать тысяч воинов одного из последних Лордов — Каана (Kaan) — сошлись с армией Хота (Hoth). Каан, одержимый желанием победить любой ценой, применил самое мощное заклинание ситов — Бомбу Разума (Mind Bomb), которое уничтожает все создания, связанные с Силой, кроме сильнейших. Каан и оба войска были полностью уничтожены…

Единственным выжившим оказался сит Дарт Бэйн (Darth Bane), который вскоре после этого ввел новое правило — чтобы ситы могли выжить в галактике, их должно быть не больше двух. Учитель и ученик, не более и не менее. Это правило просуществовало



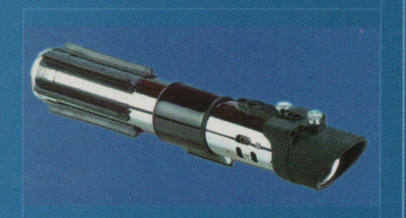
порядка 1000 лет и вошло в анналы истории под названием "Правило Бэйна".

За несколько десятилетий до нулевой отметки галактического летоисчисления цепь странных и на первый взгляд не связанных между собою событий приводит к падению Ордена Джедаев и распаду Республики. Приход к власти Императора Палпатина знаменует собою новую эру расцвета могущества ситов. Дарт Вэйдер (в прошлом Анакин Скайуокер, джедай с феноменальным показателем медихлориан в крови) становится новым Лордом Ситов. По приказу Дарта Сидиуса (Darth Sidious) — императора Палпатина — Вейдер выслеживает и уничтожает джедаев, шаг за шагом приближая ситов к окончательной победе над ненавистным Орденом. Тем не менее, Альянсу удаётся разбить силы империи, а Анакин, убивая Палпатина, умирает сам. Таким образом, традиция ситов прерывается, ибо теперь не осталось ни учителя, ни ученика. Люк пытается возродить Орден джедаев на Явине 4 — планете, на которой находится большое количество захоронений лордов ситов, чьи духи, безусловно, найдут путь к сознанию втайне жаждущих власти адептов Силы, а потому говорить об окончании истории противоборства ситов и джедаев на сегодняшний день является делом бессмысленным.



СВЕТОВОЙ МЕЧ (LIGHTSABER)

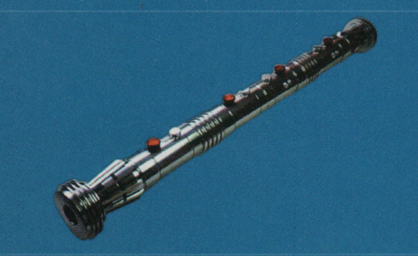
"Световой меч — это изящное и элегантное оружие, пришедшее к нам из далёкого, более цивилизованного времени".
Мастер Оби-Ван Кеноби.

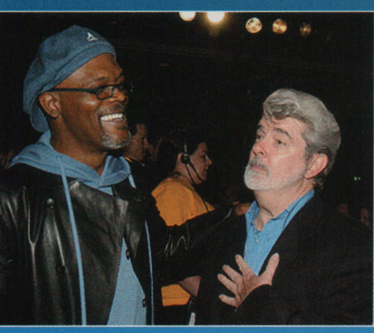


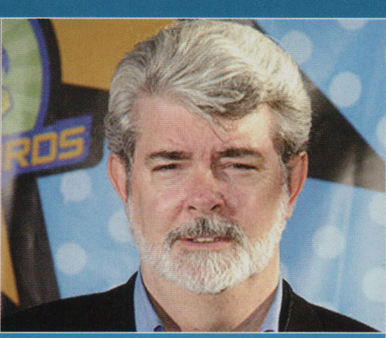
Световые мечи — оружие рыцарей джедай, ставшее неотъемлемым атрибутом адептов Силы, появились около 9900 года до Новой Республики. Меч состоит из рукояти от 24 до 30 сантиметров в длину и энергетического лезвия.

Конструкция самого меча на удивление проста. Внутри рукояти находятся исчтоник питания и от одного до трёх многогранных адеганских (Adegan) кристаллов. Эти камни фокусируют энергию источника питания и выпускают её через вогнутый диск на торце рукояти в виде плотного и равномерного цветного луча света и энергии около метра длиной. Энергия, излучаемая включенным световым мечом, создает специфический звук наподобие гудения. Характеристики оружия во многом зависят от количества кристаллов в рукояти. Так, меч с одним кристаллом имеет постоянную длину и плотность лезвия, а несколько кристаллов позволяют изменять эти показатели с помощью переключателя. Существует также модель с удлиненной рукоятью и лезвием с обеих сторон, но она не очень популярна, так как использование такого меча требует слишком долгих тренировок и почти идеальной реакции. Являясь чрезвычайно мощным орудием, световой меч опасен как для противника, так и для владельца. Этот факт обусловлен особенностями конструкции клинка. Дело в том, что центр тяжести светового меча приходится на рукоять, в то время как само лезвие совершенно ничего не весит, а потому трудно контролируемо. Обычный человек, не наделённый чувствительностью к Силе, попробуй он сражаться световым мечом, вероятнее всего, травмировал бы себя. Поэтому световые мечи используют только джедаи и ситы, а создание своего собственного меча — часть последнего испытания падавана. В среднем на создание одного клинка у неопытного джедая уходит пара месяцев, в то время как мастер может собрать работоспособный меч всего за несколько дней. Сами мечи достаточно долговечны и могут сохранять свои боевые качества столетиями.

В руках джедая световой меч воистину смертоносное оружие. Клинок способен резать все, кроме другого светового меча, а джедаям, благодаря их нечеловеческой ловкости, удаётся отражать разряды из бластеров и бластерных винтовок. Рыцари силы, осознавая мощь своих мечей и предпочитая решать конфликты мирным путем, тем не менее, в мгновение ока способны выхватить висящий на поясе с правой стороны клинок и заставить любого, кто осмелится напасть, пожалеть о своем необдуманном поступке.











ДЖОРДЖ ЛУКАС
(американский режиссер, продюсер, сценарист)

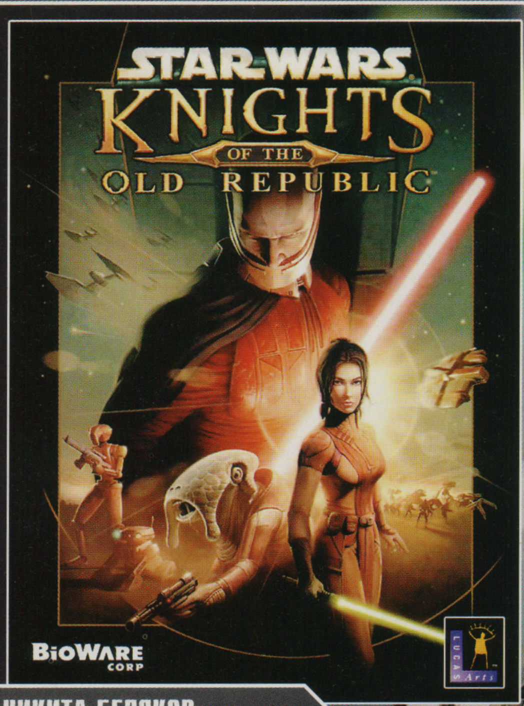
Джордж Лукас (полное имя — Джордж Уолтон Лукас-младший) родился 14 мая 1944 года в Модесто (штат Калифорния, США).

После школы окончил факультет кинематографии университета Южной Калифорнии. Снял множество фильмов, получивших мировое признание. Тем не менее, самым знаменитым остаётся киноэпопея "Звездные войны" (Star Wars, 1977). Сегодня эта работа, безусловно, является классикой кино эпохи голливудского постмодерна. Фильм — электронно модернизированная (через 20 лет сам Лукас, шагая в ногу с современными технологиями, ещё раз усовершенствовал эффекты), сказка или, как считают многие нынешние критики, фэнтэзи в мире фантастики. Чёткое и бескомпромиссное деление мира на чёрное и белое, орден благородных рыцарей, защитников добра и справедливости, магия — и всё это на фоне космических полётов, бластеров и футуристических технологий. Такое смешение жанров принесло эпопее небывалую популярность, а вселенная Звёздных Войн, обрастая всё новыми героями, событиями и мирами, стала одной из наиболее обширных на сегодняшний день.



ВСЕГО О ВСЕЛЕННОЙ ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН БЫЛО СНЯТО 5 ФИЛЬМОВ:

"Звездные войны" / Star Wars (1977 год)
"Империя наносит ответный удар" / The Empire Strikes Back (1980 год)
"Возвращение джедая" / Return of the Jedi (1983 год)
"Звездные войны Эпизод 1: Призрачная угроза" / Star Wars Episode I: The Phantom Menace (1999 год)
"Звездные войны Эпизод 2: Атака клонов" / Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002 год)
Премьера "Звездные войны Эпизод 3" состоится в 2005 году.





НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BIOWARE
Издатель ▸ LUCAS ARTS

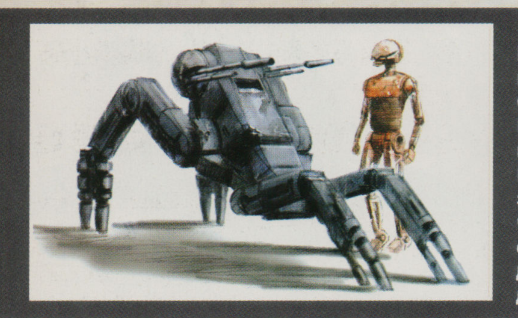
Требования ▸ CPU 1 GHz/ 128 RAM/ 32 Video/ 1.9 Gb HDD





\+
- Отличная графика
- Интересный сюжет
- Удачно передана атмосфера

−
- Линейность



Игровая вселенная Звёздных Войн богата продуктами всех жанров. Kids, family, business, action, racing - вот далеко не полный перечень направлений, в которых развиваются Звёздные Войны. Уходящий год ознаменовался пополнением списка еще одной игрой, еще одним жанром. Star Wars: Knights of the Old Republic стала первой RPG, события которой разворачиваются в "далекой- далекой галактике". KOTOR (принятое сокращенное название игры) создавалась совместными усилиями Lucas Arts и BioWare. Именитые разработчики, интереснейшая вселенная и наличие армии фанов превратили KOTOR в априори успешный проект. Тем не менее, разработчики продолжали подливать масло в огонь заверениями о небывалой интерактивности мира, захватывающем сюжете и непревзойденной графической реализации проекта, способного пролить свет на историю галактики до событий классической саги. Knights of the Old Republic очень скоро превратился в один из самых ожидаемых релизов 2003 года, а сама игра, после выхода в считанные часы была сметена с прилавков магазинов. Что же за продукт получился у Lucas Arts и BioWare? Давайте попробуем разобраться вместе.

THE OLD REPUBLIC

Старая Республика, просуществовавшая более 20 000 лет, является одним из наиболее интересных периодов в истории вселенной Звёздных Войн. Причин тому несколько. Во-первых, времена Старой Республики — зенит могущества Ордена Джедай. Тысячи рыцарей света странствуют по просторам галактики, неся учение о балансе и мирном сосуществовании в сотни миров, выступают арбитрами в межпланетных конфликтах, вынося беспристрастные взвешенные решения, основанные на тысячелетнем опыте ордена. Во-вторых, это период непрекращающихся войн между ситами, адептами тёмной стороны силы, и Республикой. Для ситов, как и для джедаев, это время расцвета. Соблазн тёмной стороны постоянно приводит в их ряды новых рыцарей Силы, жаждущих власти и признания. Десятки лордов, соперничая за право называться Верховным Лордом Ситов, продолжают строить планы покорения галактики. В-третьих, это период, когда колонизация галактики идет полным ходом, а тысячи предприимчивых авантюристов в мгновение ока становятся богачами, время находчивых, сильных, отважных.

События самой игры происходят приблизительно за 4 тысячи лет до Эпизода I, победа Республики в Мандалорианских войнах (The Mandalorian Wars) и начало войн ситов — вот декорации, на фоне которых будет разворачиваться действо под названием KOTOR. Наш герой — рекрут армии Республики — втянут в круговорот интриг, заговоров и предательства, когда даже самый близкий друг может превратиться в смертельного врага, а правда и ложь переплетаются настолько искусно, что порой не отличишь, что есть что.

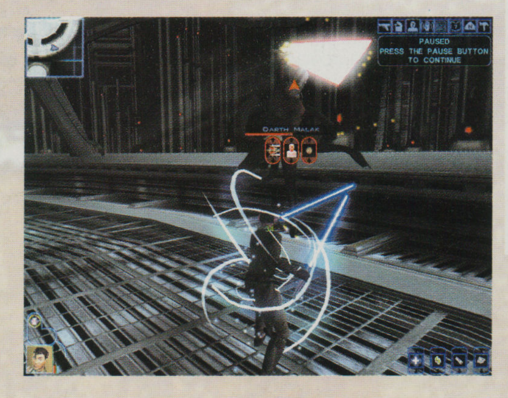
THE KNIGHT

Как и любая игра жанра RPG, Star Wars: Knights of the Old Republic начинается с создания персонажа. Сюжет подразумевает, что главный герой является человеком, а потому расу вашего персонажа поменять нельзя. Пол и внешность героя (которую мы можем изменять, хотя, по правде говоря, выбор довольно невелик) не имеют значения и являются скорее эстетическим аспектом игры, а значит, основополагающим становится выбор начального класса. Итак, в игре присутствуют три основных класса персонажей, и чтобы облегчить ваш выбор, мы предлагаем вам небольшое описание каждого из них. Сразу отметим, что максимальный уровень персонажа — 20, причем очки опыта набираются довольно быстро, это позволяет вашему герою динамично развиваться на протяжении всей игры. Помимо базовых, в игре присутствуют три класса джедаев: Jedi Guardian (специализируется на совершенствовании боя световым мечем), Jedi Consular (основное внимание уделяет контролю над Силой) и Jedi Sentinel (пытается сохранять баланс между использованием силы физической и духовной). Однако они станут доступны только после того, как ваш персонаж ста-











АВАНТЮРИСТ (SCOUNDREL)

У них много обличий: контрабандисты, шулера, убийцы, воры и хакеры, — все это представители класса Scoundrel. Честная жизнь, законопослушание, соблюдение норм и правил, навязанных обществом, — не для них. Свобода, бескрайние просторы космоса, всё или ничего — вот смысл жизни любого авантюриста. Как правило, представители этого класса хорошо разбираются в компьютерах, являются настоящими мастерами во взломе, устанавливают и обезвреживают ловушки, а также обладают целым набором приёмов, основанных на ловкости, что делает их действительно опасными противниками.

Ключевые параметры — интеллект (Intelligence), ловкость (Dexterity) и обаяние (Charisma).
Типичные представители класса — Хан Соло (Han Solo), Ландо Калриссиан (Lando Calrissian), Даш Рендар (Dash Rendar).
Особенности — 6 уровней живучести, быстрый рост навыков.

АВАНТЮРИСТ

Уровень	Бонус основной атаки	Прочность	Рефлексы	Воля	Спецсредства	Добавление умений	Бонус защиты
1-й	+0	+0	+2	+0	Sneak Attack (+1d6)	1	2
2-й	+1	+0	+3	+0	—	1	2
3-й	+2	+1	+3	+1	Sneak Attack (+2d6)	0	2
4-й	+3	+1	+4	+1	—	0	2
5-й	+3	+1	+4	+1	Sneak Attack (+3d6)	1	2
6-й	+4	+2	+5	+2	—	0	4
7-й	+5	+2	+5	+2	Sneak Attack (+4d6)	0	4
8-й	+6	+2	+6	+2	—	1	4
9-й	+6	+3	+6	+3	Sneak Attack (+5d6)	0	4
10-й	+7	+3	+7	+3	—	0	4
11-й	+8	+3	+7	+3	Sneak Attack (+6d6)	1	4
12-й	+9	+4	+8	+4	—	0	6
13-й	+9	+4	+8	+4	Sneak Attack (+7d6)	0	6
14-й	+10	+4	+9	+4	—	1	6
15-й	+11	+5	+9	+5	Sneak Attack (+8d6)	0	6
16-й	+12	+5	+10	+5	—	0	6
17-й	+12	+5	+10	+5	Sneak Attack (+9d6)	1	6
18-й	+13	+6	+11	+6	—	0	6
19-й	+14	+6	+11	+6	Sneak Attack (+10d6)	0	6
20-й	+15	+6	+12	+6	—	1	6

нет адептом Силы. Останавливаться подробнее на этих классах мы не будем, предоставив вам, уважаемые читатели, самим открыть для себя все грани жизни джедая.

Стоит заметить, что ролевая система KOTOR (Wizards of the Coast — "Star Wars D20 Rules") является не чем иным как AD&D, адаптированной для фантастической вселенной. Потому игрокам, не по наслышке знакомым с продуктами из серии Forgotten Realms, разобраться в KOTOR не составит особого труда. Тем же, кто никогда не играл в игры, основанные на правилах AD&D, помогут подсказки, которые сопровождают не только процесс создания персонажа, но и его последующее развитие. Кроме того, очки, получаемые с приобретением нового уровня, мы можем распределить по характеристикам нашего персонажа как на свое усмотрение, так и используя рекомендованное для нашего класса распределение очков, что значительно упрощает задачу.

ACTION

Игровой процесс довольно разнообразен и интересен, а из собратьев по жанру более всего напоминает Neverwinter Nights. Основной же упор был сделан на достижение золотой середины между боем и заданиями. Ваш герой в компании двух напарников движется по основной сюжетной линии, выполняя задания и постепенно обзаводясь более мощным оружием и снаряжением. Попутно он узнает больше о себе и окружающих его людях. Всего по мере про-





СКАУТ (SCOUT)

Скауты — вечные путешественники и колонизаторы космоса. Представители именно этого класса стояли у истоков экспансии человечества на просторах галактики. Скауты — первооткрыватели гиперпространственных маршрутов, занимаются поиском новых видов животных и разведкой полезных ископаемых в разных мирах. Работа требует от скаута чрезвычайной выносливости, а потому скауты — настоящие специалисты по выживанию в различных условиях. Знание повадок представителей фауны множества миров делает их действительно незаменимыми членами любой партии путешественников.

Ключевые параметры — интеллект (Intelligence), ловкость (Dexterity) и мудрость (Wisdom).
Типичные представители класса — Чубакка (Chewbacca), эвок Викет (Wicket).
Особенности — 8 уровней живучести, средняя скорость роста навыков.

СКАУТ

Уровень	Бонус основной атаки	Прочность	Рефлексы	Воля	Спецсредства	Добавление умений	Бонус защиты
1-й	+0	+2	+2	+2	Starting feat + Implant Level 1	1	0
2-й	+1	+3	+3	+3	—	1	0
3-й	+2	+3	+3	+3	—	1	0
4-й	+3	+4	+4	+4	Uncanny Dodge 1 + Implant Level 2	0	0
5-й	+3	+4	+4	+4	—	1	0
6-й	+4	+5	+5	+5	—	0	0
7-й	+5	+5	+5	+5	Normal Feat + Uncanny Dodge 2	1	0
8-й	+6	+6	+6	+6	Implant Level 3	0	0
9-й	+6	+6	+6	+6	—	1	0
10-й	+7	+7	+7	+7	—	0	0
11-й	+8	+7	+7	+7	—	1	0
12-й	+9	+8	+8	+8	—	0	0
13-й	+9	+8	+8	+8	—	1	0
14-й	+10	+9	+9	+9	—	0	0
15-й	+11	+9	+9	+9	—	1	0
16-й	+12	+10	+10	+10	—	0	0
17-й	+12	+10	+10	+10	—	1	0
18-й	+13	+11	+11	+11	—	0	0
19-й	+14	+11	+11	+11	—	1	0
20-й	+15	+12	+12	+12	—	0	0

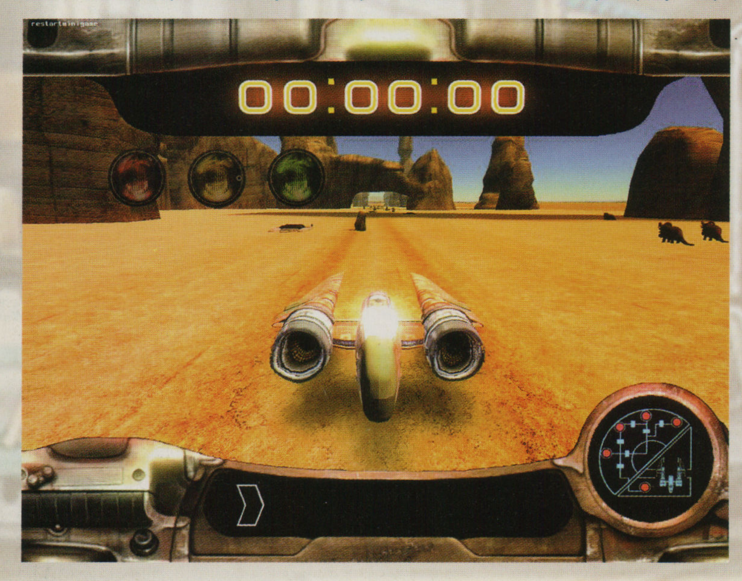




хождения игры к вам могут присоединиться 9 существ, начиная вуки и твилеком и заканчивая дроидом. Однако постоянно сопровождать вас могут лишь двое (на ваш выбор), остальные же будут дожидаться на базе или в звездолёте. Вашему персонажу, разумеется, предстоит стать джедаем, причем в KOTOR, как и большинстве игр по Star Wars, игрок сам определяет, адептом какой стороны Силы он станет. Все ваши негативные поступки будут добавлять пункты тёмной стороны, и наоборот, бескорыстность и милосердие помогут вам приблизиться к светлой стороне. Приёмы Силы, доступные вашему герою, во многом зависят от направленности. Самих же техник здесь множество, начиная со стандартных: прыжок Силы (Force Jump), толчок Силой (Force Push) и т.д., и заканчивая приёмами, например Молния (Lightning), которые потребуют от вас настоящего мастерства и идеального владения Силой.

В игре присутствует множество разнообразных видов оружия, брони и приспособлений. Генераторы защитного поля, вмонтированные в пояс, имплантанты, кардиорегуляторы, датчики сердцебиения и многое другое позволяют максимально разнообразить бой и по-настоящему прочувствовать атмосферу далёкого будущего. Снаряжение в игре можно усовершенствовать с помощью специальных деталей, которые могут увеличивать дальность стрельбы, повреждение, наносимое противнику, процент вероятности критического урона для каждого из видов вооружения или количество повреждений, поглощаемых броней.

По сюжету нам предстоит побывать в шести различных мирах — от Академии Джедаев на Дантуине до мрачного, полного темной Силы Коррибана, выполнить десятки разнообразных заданий, познакомиться со множеством NPC и, возможно, открыть для себя мир Звёздных Войн с новой, не доступной нам ранее стороны. Сам сюжет, к сожалению, линеен, а выбор одной из двух концовок зависит не от совокупности предпринятых по ходу игры шагов, а от реплики в одном из последних диалогов. Однако не стоит забывать, что создатели Звёздных Войн не только тщательно следят за соответствием основных моментов игр оригинальной концепции Star





СОЛДАТ (SOLDIER)

Солдаты — один из самых распространённых классов во вселенной. Их можно встретить повсюду: от песчаных морей Татуина до утопающего в небоскребах Корусканта, в охране бандитов хаттов и в регулярных военных формированиях отдельных миров. Солдаты умеют обращаться с большинством видов оружия и снаряжения и используют его с максимальной эффективностью как для атаки, так и для защиты, а годы тренировок делают солдат сильными и выносливыми.

Ключевые параметры — интеллект (Intelligence), телосложение (Constitution) и физическая сила (Strength).

Типичные представители класса — Ведж Антиллес (Wedge Antilles), капитан Панака (Captain Panaka), адмирал Пиетт (Admiral Piett).

Особенности — 10 уровней живучести, маленькая скорость роста навыков.

СОЛДАТ

Уровень	Бонус основной атаки	Прочность	Рефлексы	Воля	Спецсредства	Добавление умений	Бонус защиты
1-й	+1	+2	+0	+0	—	1	0
2-й	+2	+3	+0	+0	—	1	0
3-й	+3	+3	+1	+1	—	1	0
4-й	+4	+4	+1	+1	—	1	0
5-й	+5	+4	+1	+1	—	1	0
6-й	+6	+5	+2	+2	—	1	0
7-й	+7	+5	+2	+2	—	1	0
8-й	+8	+6	+2	+2	—	1	0
9-й	+9	+6	+3	+3	—	1	0
10-й	+10	+7	+3	+3	—	1	0
11-й	+11	+7	+3	+3	—	1	0
12-й	+12	+8	+4	+4	—	1	0
13-й	+13	+8	+4	+4	—	1	0
14-й	+14	+9	+4	+4	—	1	0
15-й	+15	+9	+5	+5	—	1	0
16-й	+16	+10	+5	+5	—	1	0
17-й	+17	+10	+5	+5	—	0	0
18-й	+18	+11	+6	+6	—	1	0
19-й	+19	+11	+6	+6	—	0	0
20-й	+20	+12	+6	+6	—	1	0



Wars (что автоматически исключает возможность двух вариантов одной и той же истории), но и умеют создавать интереснейшие закрученные сюжеты, а посему, поверьте, удовольствие от прохождения игры вам обеспечено.

Графика в Star Wars: Knights of the Old Republic просто великолепна. Ресурсы движка Star Wars Galaxies были использованы "на все 100". Вас ждут не только завораживающие пейзажи, детализированные закрытые помещения и зрелищные спецэффекты, но и непревзойденные модели персонажей с настоящей мимикой, отображающей чувства героя. Отражения в до блеска отполированных доспехах, заряды, выпущенные из бластера, вспышки и искры при соприкосновении двух световых мечей иногда выглядят лучше, чем в самой киноэпопее, а система боя с программируемой паузой, которая позволяет заранее ввести последовательность действий для каждого персонажа, подарит возможность откинуться на спинку стула и насладиться поистине достойными поединками.

Качественное музыкальное сопровождение, уже ставшее визитной карточкой игр серии Star Wars, как всегда в меру пафосно и в меру просто. Непередаваемая атмосфера, в которую погружаешься с первых секунд "Марша Империи", остаётся с нами на протяжении всей игры. Удачно подобранные, ставшие классикой темы и качественная озвучка производят настолько позитивное впечатление, что в очередной раз хочется аплодировать мастерству сотрудников Lucas Arts.

Своим новым детищем Lucas Arts в снова доказала всему миру, что вселенная Звёздных Войн не только не изжила себя, но и продолжает интенсивно развиваться. С выходом Star Wars: Knights of the Old Republic международная игровая индустрия обрела ещё один качественный продукт жанра RPG, а миллионы фанатов киноэпопеи получили возможность провести ещё несколько десятков часов в мире, столь дорогом сердцу каждого поклонника творчества Джорджа Лукаса. Возможно, многие будут утверждать, что ничего принципиально нового эта игра не несёт, но ведь качественный продукт не обязательно должен выделяться инновациями. А тот факт, что это — первая попытка Lucas Arts в создании RPG (жанр, кстати, в последнее время не баловал нас настоящими хитами), говорит о многом. KOTOR — это ваш шанс с головою окунуться в интереснейшую необъятную вселенную Star Wars. Играйте и наслаждайтесь. И да пребудет с вами Сила!







Deus Ex: Invisible War

ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▸ ACTION/RPG
Разработчик ▸ ION STORM
Издатель ▸ EIDOS INTERACTIVE

Требования ▸ CPU 2 GHz/ 512 RAM/ 128 Video/ 2Gb HDD

7,0



+ ▸ Атмосферность
▸ Приятная графика

− ▸ Сильно упрощенный игровой процесс
▸ Неинтересные квесты
▸ Большое количество недоработок
▸ Локации в игре строго функциональны



Вспомните, как часто разработчики вселяют в нас надежду и заботливо взращивают ее, несколько лет обещая поразить наши глаза невиданной доселе графикой, наши умы — захватывающим игровым действом, а нашу фантазию — неповторимыми перипетиями сюжета. Все ведет к тому, что на выходе мы должны получить не просто хит, а игру поколений. Но чаще всего нас кормят с руки красивыми, но абсолютно пустыми обещаниями. И очень обидно, когда так происходит с играми, которые мы действительно ждали.

NEUROMANT

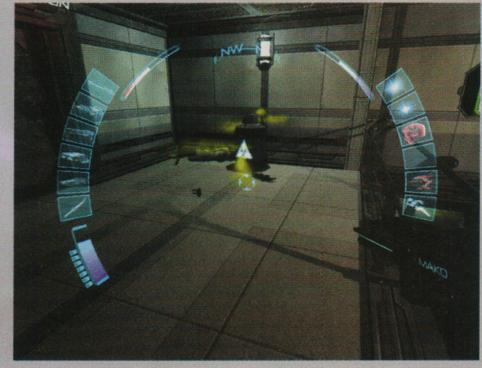
Можно смело сказать, что первый Deus Ex был не просто хитовым проектом, он имел ошеломляющий успех. Сценаристы и дизайнеры из ION Storm с душой подошли к созданию захватывающей и интригующей фабулы и достойной графической оболочки, которые были насквозь пропитаны бесподобной атмосферой киберпанка. Немаловажным оказалось и то, что разработчики, следуя опыту System Shock, предпочли смешать заезженный до боли action с ролевыми элементами, что позволило сделать игру более интерактивной, а также внесло нелинейность прохождения. Довольно скорое заявление Уоррена Спектора (Warren Spector) о том, что ION Storm начинает работы над сиквелом игры под названием DeusEx: Invisible War, ни для кого не стало сюрпризом. Прошло почти три года напряженного ожидания, и вот наконец мы можем узнать, что случилось с миром после окончания оригинальной игры.

А произошло за эти двадцать лет немало. Младший брат семейства Дентон, Джей Си (J.C.) — герой первого Deus Ex своим слиянием с кибернетическим разумом "Гелиос" (Helios) обрек мир на неминуемый крах, так называемый "Коллапс" (Collapse). В одночасье упадут все компьютерные сети, мировая экономика рухнет, а атмосфера Земли будет заполнена несметным числом наноботов, которые станут причиной эпидемии Чумы–11 (Plague–11). После этого Джей Си исчезнет, как и его брат Пол (Paul Denton), и единственным Дентоном в 2075 году будете Вы — Алекс Ди (Alex D). Алекс не знал своих братьев и прожил всю свою жизнь в "новом" Чикаго, где и поступил в Академию Тарзус (Tarsus Academy). Однако случилось так, что за один-единственный день весь город был уничтожен вследствие атаки террористов, и главного героя в срочном порядке перевезли в Сиэтл, где здание Академии вновь подверглось атаке. Алекс был вынужден покинуть стены alma mater, чтобы выяснить, что же в конце концов происходит. Он, как и Джей Си, окажется меж огней двух могущественных мировых организаций — WTO и Order. Он встанет перед дилеммой — слепо верить в то, чему его учили с самого детства, или же попытаться узнать правду. В ходе расследования Алекс встретится еще с двумя не менее могущественными объединениями: The Templars и The Omar. Цели их диаметрально противоположны: первые хотят освободить мир от технологии, которая стала причиной "Коллапса", вторые же, следуя своему учению, ищут ее. Под конец игры Alex D встретит своих братьев, и вместе в чисто дентоновском стиле они развяжут гордиев узел мировой неразберихи.



COUNT ZERO

Сюжет и атмосфера — вот то немногое, что осталось Deus Ex: Invisible War в наследство от оригинальной игры. Все остальное либо претерпело не самые лучшие изменения, либо и вовсе было выпущено. Так, например, Deus Ex лишился ролевой системы. Не то чтобы она была упрощена, ее просто нет. Осталась только генерация персонажа, которая состоит из выбора пола и цвета кожи нашего героя. Отсутствуют и статистика умений, и получение опыта за выполненные задания, и спецификации персонажа. Отныне можно играть кем угодно и




NG Resonance — виртуальная дива



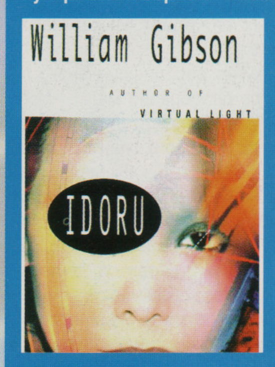
как угодно. Хорошо это или плохо — решать вам. Вот только оригинальней игра от этого не стала, а скорее, даже наоборот. В Deus Ex: Invisible War первую скрипку играют имплантанты. Именно они теперь являются источником всех умений Алекса. В игре вы сможете улучшить шесть частей тела. Для каждой из них предусмотрено три вида имплантаций: два легальных и один запрещенный. Очередной особенностью имплантантов стала возможность с помощью канистр аугментаций не только установить новый имплантант, но и улучшить старый. Обидно, подобный подход к ролевой составляющей, а именно ее упразднение, пагубно сказывается на балансе игрового процесса. Так, например, наш персонаж теперь одинаково умело обращается и с пистолетом, и с катаной, и с огнеметом. Кроме того, превосходный антураж первого Deus Ex, создаваемый всевозможными кодами, паролями, интерфейсами программ взломщиков безвозвратно утерян. На смену романтике Гибсона пришел правый клик мыши, который заменяет Алексу клавиатуру.

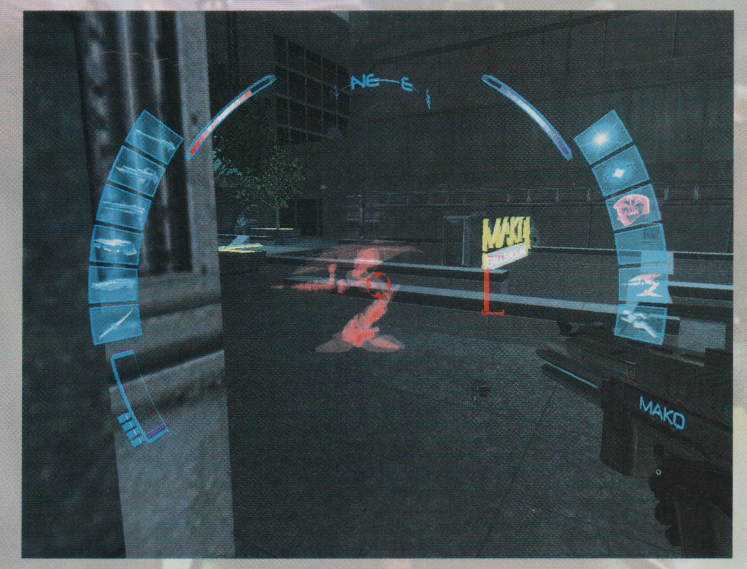
Но эти "досадные мелочи" меркнут на фоне нового арсенала. Вы когда-нибудь могли себе представить возможность использовать в action-игре абсолютно идентичные патроны для всех доступных видов оружия? А отсутствие перезарядки при стрельбе? Нет? А вот ребята из ION Storm воплотили эту оригинальную идею в жизнь. Они позаботились о том, чтобы игрок не отвлекался от процесса на бессмысленный поиск патронов, а стрелять можно было непрерывно, не совершая лишних телодвижений по нажатию на кнопку перезарядки. Исчезла и система повреждений персонажа. А вот моды для оружия никуда не делись, наоборот, их ассортимент только увеличился. Но что толку, если каждый "ствол" можно улучшить не более чем двумя модами, а создать свой собственный арсенал уникальных вариаций на тему SMG вам вряд ли удастся — инвентарь маловат. Кстати, пару слов и о нем. Кто говорил, что в оригинальной игре был неудобный инвентарь? Он был неправ. В принципе, шести быстрых ячеек и шести ячеек основного инвентаря может оказаться достаточно, особенно учитывая то, что абсолютно все предметы (!), вне зависимости от размера (!), занимают всего одну клеточку. Однако гораздо приятнее было аккуратно укладывать вещи в старом инвентаре, чем думать о том, что можно выбросить для освобождения места в новом.

Конечно же, в игре сохранилась нелинейность прохождения, но вариантов альтернативных подходов к поставленной задаче стало в несколько раз меньше. Многие квесты откровенно "притянуты за уши", а сюжетная линия, несмотря на все ваши действия, остается верна себе. А как же интрига? — спросите вы. Она присутствует, но особой разницы в том, какую из конфликтующих сторон вы выберете, нет. Все равно потом вам дадут возможность принять окончательное решение и завершить игру даже на стороне тех, против кого вы верой и правдой боролись все это время. Кроме того, Deus Ex: Invisible War очень короткая — примерно одна треть от игрового времени, которое было затрачено на прохождение первой части.

NG Resonance VS Rei Toei

Не секрет, что разработчики Deus Ex являются ярыми поклонниками творчества самых популярных киберпанк-писателей. Но их любимым автором, видимо, все же был и остается Уильям Гибсон (William Gibson). Кроме основных канонов жанра, сценаристы из ION Storm позаимствовали у отца-основателя киберпанка одного из самых известных персонажей его "трилогии Моста" — Рей Тоей (Rei Toei). Именно прообраз искусственного интеллекта, завоевавшего популярность благодаря своей музыке, подробно описанный в книге "Идору", и стал ключевым для создания в игре виртуальной певицы NG Resonance.








Дезинсектора вызывали?



MONA LIZA OVERDRIVE

Но понимание всего вышеперечисленного приходит уже в конце игры, а вот в самом начале вас очень неприятно удивит обновленный интерфейс Deus Ex: Invisible War. Радиальное нагромождение всех менюшек инвентаря и имплантантов постоянно отвлекает и мешает обзору. Индикаторы жизни и био-энергии, наоборот, остаются вне зоны видимости, что в некоторых ситуациях может закончиться весьма плачевно.

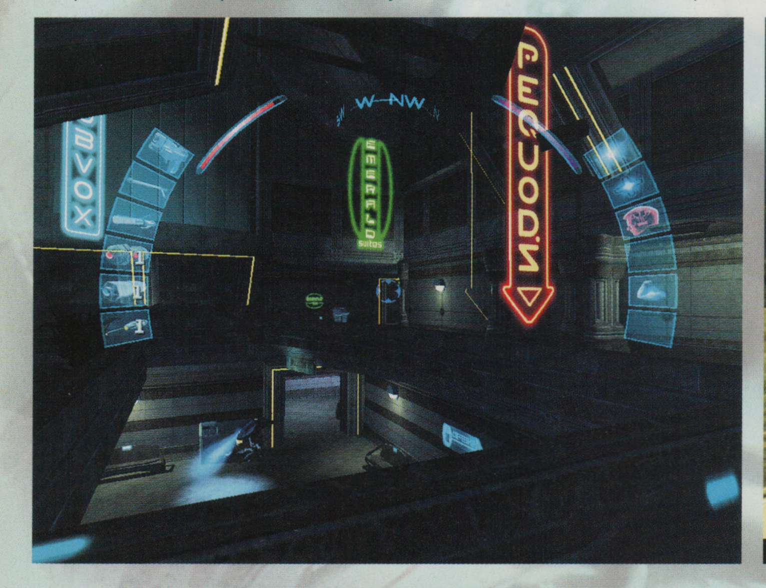
Клаустрофобия не покинет вас до финального ролика. Все локации в игре безобразно малы. Чтобы понять, какие Каир и Антарктида ожидают нас в Deus Ex: Invisible War, достаточно взглянуть на "величественный" Upper Seattle, который своими размерам не уступает двухкомнатной квартире в "хрущевке". Все локации в Deus Ex: Invisible War напоминают кукольный домик: такие же маленькие и компактные. Но причина этого становится ясна как только вспоминаешь, что игра изначально затачивалась под 64 Мб оперативной памяти. Именно столько вмещает маленький зеленый ящичек с неприличной буквой "X" на боку. В общем-то, появление всех основных минусов, включая упрощенный игровой процесс, связано с тем, что Deus Ex: Invisible War создавался параллельно и для PC, и для Xbox.

Из обещанных нам технических изысков, дотянули до релиза далеко не все. Графика в игре довольно пристойная, но страдает полным отсутствием детализации. Все предметы словно вытесаны умельцем из монолитного камня без тени намека на оригинальность. Кстати, тени проработаны очень хорошо, местами даже впечатляюще. Но и здесь иногда встречаются милые казусы. Например, тень от пистолета честно падает на пол, а тень его владельца совершенно не наблюдается. Все это невольно наводит на мысль, что разработчикам урезали сроки выхода. На подобные размышления наводит и впечатление от модного физического движка Havok, который используется в игре. Физика в Deus Ex: Invisible War, безусловно, присутствует, вот только проку от нее никакого, да и сбалансирована она не лучшим образом.

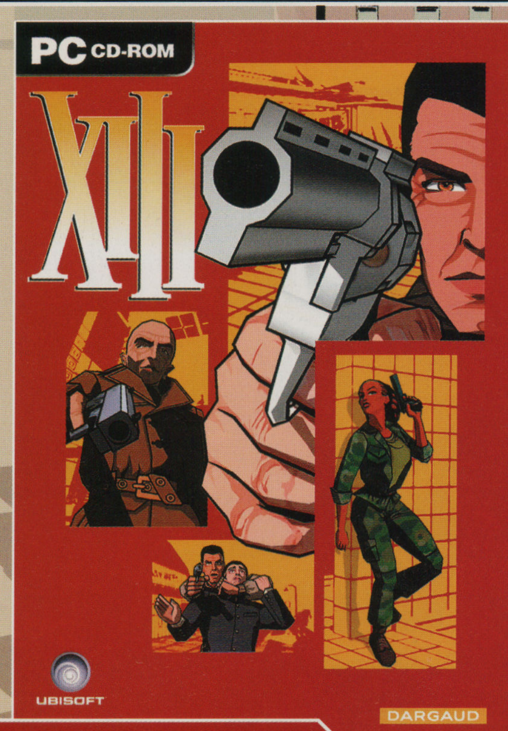
Искусственный интеллект тоже не вызывает положительных эмоций. Противник довольно флегматично реагирует на ваши действия, а иногда и вовсе не обращает на них внимания. Не привязанных к сюжетной линии и просто неквестовых персонажей очень мало, а те, что есть, настолько жестко заскриптованы, что ни о какой интерактивности речь не идет. Самый интересный персонаж в игре — виртуальная поп-певица NG Resonance, искусственный интеллект, который предстанет перед нами в виде голограммы. Композиции для этой суперзвезды была специально написаны группой Kidney Thieves, и, нужно сказать, что на фоне общего музыкального сопровождения выглядят они просто бесподобно.

Итак, мы получили совсем не то, что ожидали. Нам обещали возродить полюбившуюся концепцию игры с новыми техническими возможностями и добавить в нее несколько новых и интересных возможностей. То, что мы получили в результате, — не более чем упрощенная версия первой Deus Ex. Ради популяризации своего проекта разработчики пожертвовали RPG-составляющей. Пагубное влияние оказало и то, что Deus Ex: Invisible War изначально создавался для Xbox, и это родство четко прослеживается в природе всех недостатков игры. Однако ION Storm с грехом пополам удалось сохранить атмосферу киберпанка, и если не пытаться сравнивать Invisible War с оригинальным Deus Ex и рассматривать игру как нелинейный action, она оказывается достаточно неплохой.






Кровь земли...





РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ FPS
Разработчик/издатель ▸ UBISOFT
Издатель в России ▸ АКЕЛЛА
Издатель в Украине ▸ МУЛЬТИТРЕЙД

Требования ▸ CPU 700 Mhz/ 128 RAM/ 32 Video/ 1,2 GB HDD

7,0


▸ Передана атмосфера шпионского триллера
▸ Музыка соответствует игровому процессу


▸ Cel-shading не доведен до ума
▸ Невразумительный AI
▸ Неприятные "stealth-режим" и "спасение товарища"



"Потребитель стал слишком требовательным. Игрокам уже неинтересно просто бежать вперед и методично отстреливать врагов. Геймерам, этим монструозным спиногрызам индустрии электронных развлечений, которые дни и ночи напролет проводят перед компьютером, постоянно подавай что-то новенькое. Для них нужно придумать какой-то нестандартный финт, пригласить известных актеров для озвучки, прибегая к консультациям ведущих психиатров, создать модели ужасающих тварей. И тогда вы можете быть аж на десять-пятнадцать процентов уверены, что младой игрок, притащив маму за подол юбки в магазин, обратит внимание именно на вашу игру, упросит родительницу приобрести ее и пройдет до конца, оставляя за собой лишь "кучки дымящегося металлолома". А без описанных выше ухищрений вероятность покупки вашего продукта будет равна нулю".

Именно таким абзацем начинается секретная "Книга Для Создателя Компьютерных Игр". Факт ее существования отрицается всеми командами разработчиков, однако она наверняка хранится в Самом Главном Сейфе каждой игровой компании. Не стала исключением и фирма Ubisoft. Разработчики, задумав создать очередной шедевр, открыли потрепанный годами талмуд, пробежали глазами первые его строчки и уселись думать. И тут в очах одного из них сверкнула гениальная мысль, и он важно произнес: "Комикс". Второй мудрый разработчик поднял палец вверх и изрек: "Cel-shading". После чего вся честная компания наперебой ринулась к компьютерам, застучала клавишами и зашуршала мышками. И вот, спустя некоторое время имеет место быть уже готовая игра от этих гениев программного кода — игра с нехитрым названием XIII.

Следует поподробнее остановиться на том, что же за идеи роились в головах разработчиков из Ubisoft. Итак, они решили построить свою игру на комиксах (эстеты иногда называют их "графические новеллы"), придуманных и нарисованных бельгийцами Жаном Ван Хамме (Jean van Hamme) и Уильямом Вэнсом (William Vance). Первая книга с рисованной историей увидела свет в далеком 1984 году и называлась "День черного солнца" (The Day of the Black Sun). В ней описывалось (или, точнее, обрисовывалось), как в один не слишком погожий денек на берег моря выбросило мужчину. Его нашел оказавшийся неподалеку рыбак, принес домой и вызвал врача. Вскоре выяснилось, что бородатая морская загадка не просто пребывает без сознания, а еще крепко ранена в голову, и никаких опознавательных документов, если не считать таковыми татуировку в виде римской цифры XIII на ключице, при себе не имеет. На следующий день выяснилось, что на безымянный подарок пучины, по всей видимости, объявлена охота. Двух поганцев Тринадцатый обезвредил, внезапно обнаружив способность к всяческого рода спецназовско-шпионским фокусам. Решив не дожидаться следующих охотников, а также подгоняемый желанием разобраться, кто он, откуда и зачем, парень с римской "тринадцать" на ключице отправляется на поиски ответов... Рисованные книги про этого загадочного товарища выпускают по сей день, и в их сюжет вплетены заговоры, тайные общества, заказные убийства, следящие за всем черные вертолетики, государственные перевороты и тому подобные страсти.





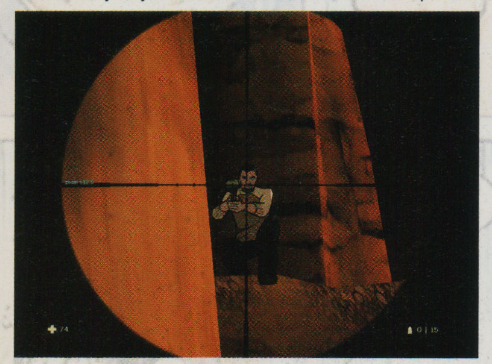
Вот на такой увлекательной фабуле Ubisoft и решила строить свою игру. Разумеется, переняв ее не слово в слово, а немного подкорректировав. Почему бы, например, не сделать так, что Тринадцатого находит не какой-то старый рыбак, а впечатляющая фигурой красотка-спасатель в неизменном красном купальнике? Людям должно понравиться. А чтобы эти самые люди полнее ощутили пребывание в "комиксовой" среде (и памятуя о постулатах "Книги Для Создателя Компьютерных Игр"), было решено напялить на игру цветастый сарафан под





названием cel-shading, который должен выступить в роли "вау-эффекта". Суть этой технологии в том, что изображение на экране особым образом обрабатывается и становится похожим на нарисованную двухмерную картинку. Все как в комиксах: и толстые черные линии по контуру каждого объекта, и занимающие пол-экрана буквищи "BOOM!", "Noooooo!", "ARRRRRRRR!!!", и возникающие в углу экрана окошки, в которых отображаются наиболее удачные "хедшоты" или моменты, важные для дальнейшего прохождения. Напялить-то напялили, да сарафан оказался криво сшит — разработчикам не удалось дать нам ощущение того, что мы находимся в комиксе. Итак, происходящее на экране выглядит странно. На двухмерную нарисованную картинку не очень похоже, но и реалистичность тут тоже рядом не прохаживалась. Окружающая среда ну уж очень трехмерная с натянутыми тут и там расплывчатыми текстурами. А вот модели действительно выглядят плосконарисованными. Правда, полигонов для них разработчики пожалели, да анимация не на высоте, да синхронизация движений губ с речью персонажей пришла из доисторического периода. Эффект приведения картинки в комиксовый вид бросается в глаза только на протяжении первого часа. Затем все эти громадные буквы, яркую цветовую гамму, обилие угловатых фигурок перестаешь замечать, и на первые места в театре нашего внимания выдвигается игровой процесс.

Учитывая то, что основы сюжета игры были придуманы 20 лет назад, он никак не может претендовать за определение "свежий". Однако несмотря на то, что фабула знакома нам по множеству кинофильмов (из совсем уж недавних можно вспомнить "Идентификацию Борна" (Bourne Identity) с блистательным Мэттом Деймоном в главной роли), игру все равно хочется проходить. Хочется двигаться по сюжету и узнавать штампы, хочется встречать виденные уже миллионы раз повороты сценария, хочется разоблачать главного хулигана и редиску. И все это потому, что разработчикам действительно удалось привнести в игру дух старых комиксов, дух фильмов тех лет, когда компьютерных эффектов еще не существовало, однако это не мешало получать огромное удовольствие от просмотра. Сюжет не имеет всяких новомодных штучек вроде разветвлений, он прям до неприличия, однако именно это нам и нужно было. Оказаться внутри хорошего шпионского романа, страница за страницей пробираться по истории, сталкиваясь с заговорами, предательством, разоблачением. Ломиться вперед, расстреливая из всевозможного оружия противников или тихо, оставаясь в тени, красться

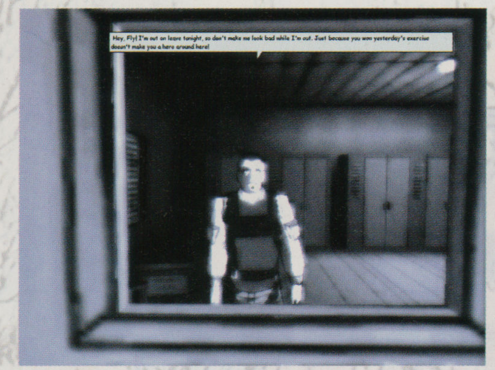


Специально для тех пытливых душ, которые хотят выяснить, с чего же все начиналось, Ubisoft выложила на своем сайте по адресу www.xiii-thegame.com/bdplayer/treizet1a/ первую книгу комиксов о похождениях международного человека-загадки с татуировкой XIII. Ту самую, которая вышла в 1984 году, которую нарисовали Жан Ван Хамме и Уильям Вэнс и которая называется "День черного солнца". Смотреть всем в обязательном порядке. Очень хорошая вещь.

за бочками, являя себя свету лишь для того, чтобы резко и аккуратно провести лезвием ножа по горлу врага. Будь это все реализовано не должном уровне, игра получила бы заслуженный максимальный балл, однако... Однако не все так радужно в шпионских комиксах. Есть очень существенные недостатки, которые и создают баррикады на пути игры к вожделенной десятке. Во-первых, кроссплатформенная природа проекта. А это значит, что система сохранений тут именно консольная — чекпоинты правят комиксами. И если в довольно тесных экшн-уровнях (ничего не поделаешь — у приставок памяти маловато) мы несемся вперед, не задумываясь, сколько контрольных точек уже позади, и вообще не интересуясь клавишей Quicksave, то "стелс"-миссии съедают нервы буквально километрами. Здесь сирена тревоги, включенная неизвестно как заметившим вас солдатом, ведет к провалу, поэтому возвращаться к последнему чекпоинту придется очень и очень часто. В итоге вы наизусть выучите посекундное прохождение подобных уровней — два шага, присесть за бочку, три удара сердца ждем здесь, подняться и метнуть нож в голову отвернувшегося солдата, пять метров на северо-восток и дальше в том же духе... Под стать докучливости "скрытных" миссий и уровни, где вам придется защищать от шальной пули хрупкое тельце союзника. Эта забавная комбинация скриптов с залихватской веселостью мчится вперед, к выходу с уровня, не уделяя должного внимания грозным, вооруженным автоматами Kalash ребятам, которые стоят за каждым углом и методично всаживают в бедолагу пули. Именно мы служим механизмом по отстрелу этих хмурых граждан, раз за разом ловя в перекрестие прицела их невеселые физиономии (кстати, отправлять плохишей к праотцам лучше всего именно путем попадания в голову — к ранениям в торс противники практически нечувствительны). Если же наш друг и соратник все же наглотается смертельной дозы свинца (а это случается с ним действительно часто), извольте пожаловать к последней точке сохранения. Сия забава с многоразовым прохождением одних и тех же уровней способна превратить даже самого флегматичного игрока в разъяренного крокодила. А во всем виновато желание разработчиков сесть на два стула сразу — угодить владельцам и консолей, и ПК.















Если вам настолько понравится игра, что вы не захотите с ней расставаться, а покупка ноутбука пока не стоит первым номером в списке предстоящих расходов, то специально для вас сделан сайт www.gameloft.com/en/product_page.php?item=437. Здесь вы, при наличии кредитной карты и желания расстаться с лишними тремя американскими долларами, сможете скачать себе на мобильный телефон игру XIII. Не трехмерную, разумеется, а обычный плоский экшн, но громадные буковки "BOOM!!!" прилагаются.

Еще одной невеселой деталью, все дальше отталкивающей игру от заветного флагштока с вымпелом "шедевр", является искусственный интеллект. И если иногда ниточки скриптов довольно правдоподобно оттягивают вражеского солдата от брошенной гранаты, то через пару минут мы можем наблюдать иллюстрацию откровеннейшей тупости противника. К нам, постреливая, выбегают два "красных берета". Выстрелом в голову (как учили) мы "сносим" одного из них. Второй резко прекращает стрелять, подходит к своему погибшему товарищу и начинает трогательно проверять его пульс. Удостоверившись, что душа благополучно покинула тело, солдат с чистой совестью продолжает неистовую пальбу по вам. Иногда противник отказывается слышать выстрелы и предсмертные вопли товарищей, погибающих буквально в пяти метрах от них. Однако все эти мелкие свидетельства отсутствия серого вещества в головах врагов запросто "перекрывают" их уморительные диалоги. Короткие разговоры заставляют поверить, что игра живет своей жизнью, и после этого настолько реальных противников уже не хочется убивать.

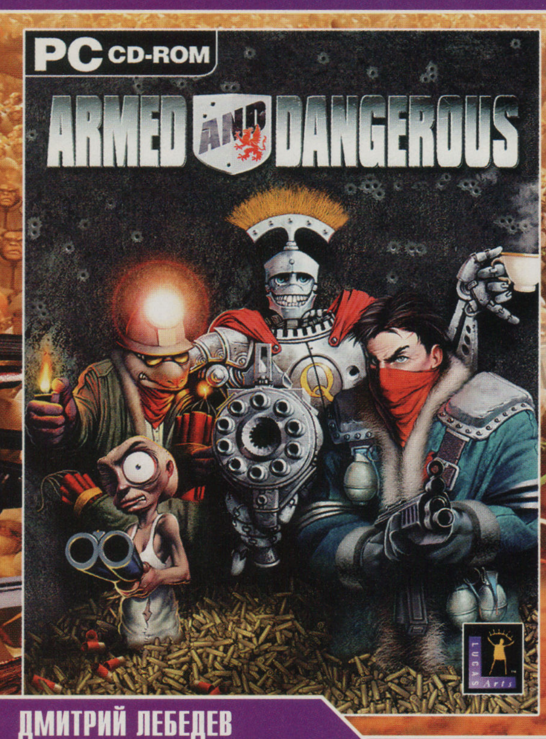
Аудиооформление игры звезд с неба не хватает, однако и откровенной халтурой его назвать нельзя. Контекстно-зависимая музыка как раз такая, какая и должна быть в шпионских историях, — напряженная, тревожная, пафосная. Звуковые эффекты ответственно пыхтят, создавая вполне убедительный антураж, правда, без паршивой овцы тут не обошлось — нежное и тихое чиханье дробовика уши слышать совершенно не хотят. Не осталось без непородистой овцы и в составе актеров, озвучивающих главных персонажей. Если актер Эдам Вест (Adam West) и соул-певица Ив (Eve) отрабатывают зарплату на 100 процентов, то всем известный Дэвид "Истина Где-то Там" Духовны (David Duchovny), похоже, решил не напрягаться и не наделил мужественного главгероя с цифрой "тринадцать" на ключице ни граммом обаяния. Хорошо хоть, что компания "Акелла" при локализации отнеслась к процессу озвучки ответственно, и голос Тринадцатого в русскоязычной версии игры получился потрясающе "шпионским".

Подошли к концу. Итоги подведем. На игру XIII возлагались большие надежды. Она просто обязана была стать полноценным шедевром, однако французы из компании Ubisoft слишком много поставили на эффект cel-shading (который, впрочем, так и не довели до ума), не уделив должного внимания многим другим, не менее важным деталям. При этом сменять талант на горячительное очень сложно, и сотрудничество с маститыми комиксоделами Жаном Ван Хамме и Уильямом Вэнсом было весьма удачным шагом, который не дал игре скатиться в пропасть, где уже покоятся с миром многие халтурные поделки. А (внимание, спойлер!) недвусмысленное указание в финале на вторую часть игры позволяет надеяться, что французы крепко возьмутся за ум, прислушаются к пожеланиям многих игроков и сотворят действительно эпохальный шпионский боевик. Хотя мечты, мечты... Сиквелы, как правило, оказываются гораздо хуже своих прародителей.











ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

Жанр ▸ THIRD PERSON SHOOTER
Разработчик ▸ PLANET MOON STUDIOUS
Издатель ▸ LUCAS ARTS

Требования ▸ CPU 1.5 GHz / 512 RAM / 64 Video/ 4.3 GB HDD



7,0

\+
- Приятная графика
- Великолепный юмор в роликах
- Харизматичные персонажи

−
- Однообразный геймплей
- Неудовлетворительное качество роликов

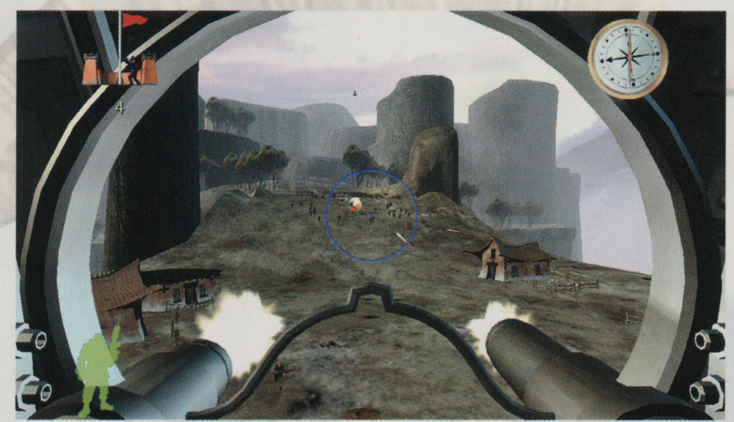


Planet Moon Studious выпустила не так много игр... Точнее, всего одну, зато какую! Giants: Citizen Kabuto была очень тепло принята игроками и обласкана журналистами. Многим пришлась по вкусу оригинальная смесь TPS и стратегии в реальном времени в виде основного блюда, отличные шутки, иногда доводящие игрока до истерики, в качестве гарнира. И как только окончились финальные титры в Giants, мы начали ждать от юмористов игрового мира очередного чуда...

Давным-давно в далёкой галактике жили-были... Впрочем, подождите, это немного из другой оперы. Итак, давным-давно на затерявшейся в космических просторах планетке Милола (Milola) жил-был король со странным именем Фордж (Forge), а известен он был тем, что захватил власть во всех трёх странах бедной Милолы. Но вместо того чтобы создать достойные условия жизни для колонизированных народов: выдавать сахар по талонам и устраивать массовые гуляния, — он принялся всячески нарушать гражданские права — подло качать нефть из недр экспроприированных земель. Но там, где появляется тиран, находятся и личности, готовые всеми доступными и недоступными средствами бороться с диктатурой. В нашем случае избавителем от форджевого ига выступила робингудоподобного типа банда (у богатых берет — бедным отдаёт), именующая себя Lionhearts. А вот тут мы сделаем короткий привал и подробнее расскажем о членах этой группировки. Итак, встречайте: Ромен (Romen) — наше альтер-эго, внешне напоминает классического грабителя дилижансов, характер нордический, не женат. Q1-11 (для краткости все его называют просто Кью (Q)) — робот, машинному маслу предпочитает чай, который попивает из огромной чашки в любую свободную от стрельбы минуту, характер "британский", уравновешенный, претенденток на сердце не нашлось. Джонси (Jonsey) — крот, шотландский сепаратист-подрывник, имеет проблемы с гениталиями, характер вспыльчивый, рад бы жениться, но не будем о грустном. И, наконец, Рексус (Rexus) — зловонный, слепой, беззубый старикашка, метр ростом, с одним стеклянным глазом, похож на гибрид Йоды (Yoda) из "Звёздных Войн" и умников (smarties) из Giants: Citizen Kabuto, обладает мощной связью с Силой, способен одним прикосновением перепрограммировать робота, а также внушить любому здравомыслящему человеку, что он француз (о, ужас!), самый харизматичный персонаж в игре, склонен к панике, жениться уже поздно. Никто не заснул? Тогда едем дальше. И решила эта пёстрая шайка-лейка украсть самый мощный артефакт на планете — магическую книгу The Book of Rule, дабы восстановить мир во всём мире и сбросить негодяйского короля с трона. Сюжет банален, но зато насколько шикарно подан! Междумиссионные заставки смотришь с улыбкой, переходящей в громкий хохот, а под конец ролика очертания мира размы-









ваются, ибо слёзы смеха застилают глаза. Неподражаемый акцент и интонации героев, невероятно колоритные диалоги и зачастую абсурдные ситуации — всё это невозможно передать посредством текстового редактора, это нужно слышать и обязательно видеть. Именно заставки и становятся одним из основных стимулов прохождения, а к середине игры остаются чуть ли не единственным. Но скажите мне, кто додумался анимацию, сделанную на движке, записывать в виде роликов да еще и отвратительнейшим образом пережать? И это при том, что игра занимает просто таки неприличные 4.3Gb. Дать бы этому умнику линейкой по пальцам.

Armed and Dangerous довольно проста — беги, стреляй, очки получай. Можно вообще авто-прицел включить. Очень напоминает меккаринскую компанию в Giants, но с существенно возросшим числом противников. Закрытых пространств нет, а открытые не блещут оригинальностью — классические снежные равнины, лес, горы, побережье, замки… И так на протяжении 21 миссии. Задания под стать пейзажам, могут служить службу неплохой колыбельной: пробеги — убей, пробеги — спаси определённое количество крестьян из цепких лап врагов и развези их по домам, пробеги — уничтожь дома, обозначенные большой красной меткой. Враги, которых здесь "аж" четыре вида, будут неустанно выползать из своих хижин до тех пор, пока вы эти самые хижины не уничтожите. Иногда доведется защищать очередное поселение от очередной армии короля — переносимся в турель, зажимаем кнопку, отвечающую за стрельбу, если пропускаем определённое количество противников — проиграли. Где-то в середине игры выдают реактивный ранец — эдакий гибрид меккаринского джетпака из Giants и парашюта-крыльев Курта из MDK. Топливо в этом "Челленджере" не заканчивается — знай себе, прыгай над головами нерасторопных врагов, аки кузнечик, да крестьян собирай — хоть какое, но разнообразие. Всё бы ничего, но через пару миссий ранец отберут. Вот так, а о каких-либо минииграх и не мечтайте, не положено.

Оружия в Armed and Dangerous, как, впрочем, следует из названия, довольно много. Кроме стандартного автомата, винтовки, снайперской винтовки и рокетлаунчера, есть и довольно оригинальные экземпляры. Land Shark Gun, к примеру, "стреляет" подземной акулой, которая "плывет" под землей и нападает на первого попавшегося врага. Black Hole, аки пылесос "Артем", затягивает супостатов. Вкрутив в землю похожую на штопор штуковину, можно перевернуть мир с ног на голову, при этом вражеские элементы устремляются в небо, а после восстановления гравитации входят в контакт с матушкой-землёй. И несмотря на всё это разнообразие, выбор оружия для борца за милолийскую сво-





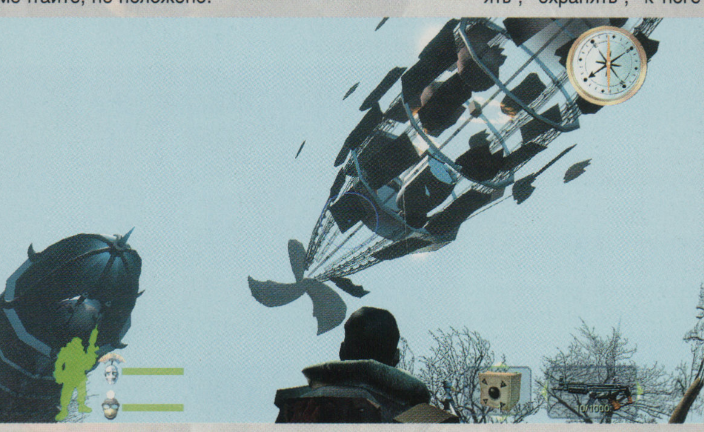
боду предрешён — автомат… нет, не Калашникова, а неизвестного кулибина, с сотней патронов в магазине. Из второстепенного оружия полезными могут оказаться мины-липучки. Все остальные орудия умерщвления используются пару раз и то для того, чтобы просто увидеть, как они работают. Да, Black Hole довольно эффектно затягивает противников, но куда быстрее убить их из автомата — снайперская винтовка настолько медлительна, что при таком количестве врагов может оказаться фатальной, для остального оружия просто мало боеприпасов.

В игре присутствует "мощный" тактический элемент. Он заключается в наличии двух напарников, которым можно отдавать аж три команды — "стоять", "охранять", "к ноге". Умирают наши товарищи под массированным огнём врага со скоростью болида Формулы-1. Хорошо хоть, что это практически ни на что не влияет, и уже в следующем уровне вы опять будете вместе. Но если вы беспокоитесь за их хрупкие жизни, в самом начале миссии скомандуйте "стоять" и проходите уровень в гордом одиночестве.

Графика производит довольно приятное впечатление. Игра основана на осовремененном движке Giants: Citizen Kabuto. Модели наших подопечных, а также их противников выполнены довольно аккуратно, окружающие пространства хоть и не поражают детализацией, смотрятся симпатично, текстуры чёткие. Активно используется рельефное текстурирование.

За физику отвечает известный по многим другим играм Havok ибн Havok. Отвечает он, нужно признать, довольно слабо, на "троечку". Если трупы от взрыва разлетаются более-менее реалистично, то взаимодействие предметов реализовано несколько странно. Отрадно, что практически каждый домик можно разрушить взрывом, а каждое деревцо срубить автоматной очередью.

Жаль, что Planet Moon чрезмерно увлеклась роликами, при этом как-то забыв о самой игре. Хотя если вы будете принимать Armed and Dangerous в гомеопатических дозах по полчаса за вечер, то, возможно, она вам очень понравится. В противном случае где-то в середине игры на пороге очередной миссии вас встретит Скука собственной персоной.





BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON



АЛЕКСЕЙ ПАСАК

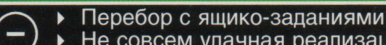
Жанр ▸ ADVENTURE
Разработчик ▸ REVOLUTION SOFTWARE
Издатель ▸ THQ
Издатель в России ▸ 1С

Требования ▸ CPU 1.2 Ghz/ 128 RAM/ 64 Video / 2 Gb HDD

8,5

\+
- Сохранен стиль сериала
- Озвучивание (в целом) персонажей
- Логичные головоломки

−
- Перебор с ящико-заданиями
- Не совсем удачная реализация action-части
- Неудачная работы камеры управления



ШАГ ВЛЕВО, ШАГ ВПРАВО

Невероятно опасно играть "в революцию" с брэндами, носящими ранг ну уж никак не ниже культовых. Последствия весьма предсказуемы и редко носят позитивную окраску — толпы негодующих фанатов выстраиваются "свиньей" под окнами перепуганных контор, POP-протоколы трещат от нескончаемого потока критики, лобовые стекла машин высших чинов плавно покрываются слоем не совсем свежих овощей.

И ведь есть за что. Новой серии "нашей прелести" ветерану жанра квест присваивают третью степень свободы и усердно пичкают его элементами action-adventure. "Новая часть Broken Sword теперь в полном 3D!".

FADE IN

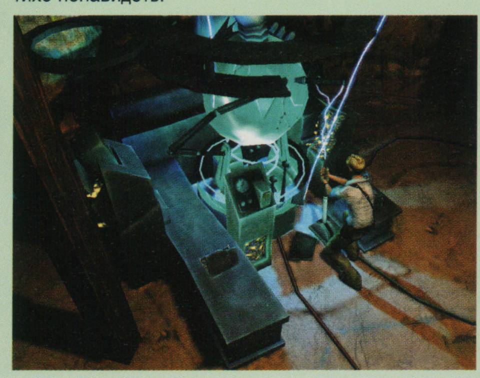
Игровая общественность в который раз, с дрожью в пальцах сжимая истертый корпус верной мышки, пересматривала скриншоты и ролики, в которых старые добрые друзья Джордж Стоббарт (George Stobbart) и Николь Коллард (Nicole Collard) теперь беспрепятственно разгуливают в полностью трехмерном мире. Но как же так! Прогреметь обаятельнейшей двухмерностью двух частей (Broken Sword: The Shadow of Templars и Broken Sword: The Smoking Mirror) и тут так спокойно явить нечто, слишком похожее на сплав пышногрудых гробокопательниц и прочих чужаков, недостойных протягивать свои руки к жанру избранных.



Примеры качественной реинкарнации старых adventure-серий в трехмерной плоти уже имелись. Самым действенным успокоительным для всех страждущих служили чудодейственные словосочетания Gabriel Knight: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned и, безусловно, Escape from Monkey Island. Но несмотря даже на это, поводов для волнения хватало. Неразбериха с вкраплениями action-части. Созерцание Николь, переправляющейся с балкона на балкон, по-молодецки ухватившись цепкими пальцами за кромку водостока. Пелена черного отчаяния, накрывавшая при рассматривании Джорджа, который толкает в неизвестном направлении какие-то проклятые всеми верховными богами ящики. Плановая дезинформация и ночные бдения, проходящие в попытке перерыть ворох новостей в онлайн-конференциях на предмет наличия хоть каких-то более-менее проверенных слухов.

FADE OUT

Причины для волнения, естественно, были. Но при ближайшем рассмотрении игрового процесса оказалось, что страшная личина черта проявляется в основном только тогда, когда его малюют, особенно не прибегая к зарисовкам с натуры. Да, сначала трехмерные модели старых друзей воспринимаются слегка настороженно, но уже через полчаса полигональная физия Джорджа кажется знакомой с глубокого детства. Теперь у нас отсутствует какое-либо вмешательство "компьютерного грызуна" и, как следствие, аннулирование постылого point'n'click. Только клавиатура и только с управлением, близким к аналогам Grim Fandango и Escape from Monkey Island. Для максимального удобства — геймпад. Сама система 4-х soft-клавиш (классика W, A, S, D) и автоматически закрепляемых за ними действий ностальгически схожа с системой из незабвенной Shenmue. Так что все перемещения, подтягивания, прижимания и прочее будут легко даваться даже совершенно неподготовленному игроку. Action-вставки "на реакцию" (и опять Shenmue с её QTE) разбавляют игровой процесс, но в отличие от своих японских аналогов все же скучноваты и сделаны крайне халатно. Никакой нелинейности, не успели вовремя нажать нужную кнопку — ролик перегружается, и делаем все заново, только, естественно, заранее зная "что и как" произойдет. Но самым увесистым камнем в приусадебный участок Revolution Software станет нарекание на задания "потягать ящики". Да, играли в Resident Evil, помним. Здесь же головоломки с перетаскиванием проклятых деревянных контейнеров будут встречаться так часто, что к середине игры мы начнем их тихо ненавидеть.







Но хватит мелочных минусов! Ведь перед нами сам Broken Sword: The Sleeping Dragon! А это — шикарные диалоги, отличный (не-туалетный) юмор, выдержанный стиль, история, полная аллюзий на культурные реалии с сильным уклоном в мистицизм, ставшие до боли родными тамплиеры, без которых Broken Sword как бы и не Broken Sword. Особо распространяться про сюжет не стоит, поэтому будем предельно кратки — глобальное потепление не то, чем кажется. И хватит. Все равно интереснее играть и узнавать все самому. А сколько отсылок к предыдущим двум частям мы найдем! Поклонникам серии будет что вспомнить, а у новообращенных появится повод ознакомиться с предысторией Broken Sword III, тем более, что она того ещё как стоит.

SOMETHING ABOUT US

Ярко-красной с золотом нитью через игру будут проходить абсолютно умиляющие своей жизненностью типажи, с которыми мы и будем общаться на протяжении свободного от изнурительного физического труда (ящики!) времени.

Если хакер, то обязательно рыжий, полный, прыщавый. Носит очки и имя Вернон (Vernon), переполнен такими амбициями, до которых Кевину Митнику ещё долго-долго ехать на hand-made самокате без ручных тормозов. Рубашка немного тесновата, родинки на предплечьях. Увидев в шкафу его квартиры смятые кучи грязной одежды и груду нестиранных носков, Николь брезгливо поморщится. Эка невидаль! Прослушивание автоответчика и сообщений от мамы о возрождении в процессе стирки трусов только подтвердит поставленный диагноз.

Если подружка (!) бедолаги-хакера — то девочка с ярковыраженной готической внешностью, безвкусным уклоном цветовой гаммы одеяний в сиреневый и, судя по дрожащим ноткам в голосе, обладательница богатейшего букета комплексов. Глубокое декольте, пирсинг, чулки в крупную сеточку, очки на носу и руки, нервно зажатые между коленей. Прелесть, а не девушка!

Невероятное удовольствие доставляет просто созерцание главного злодея Сюзарро (Susarro). Шарф в Маяковский-style, пижонская шляпа (вне зависимости от температуры и климата), жилет с цепочкой для часов, тонкие пальцы маньяка-пианиста и безумная внешность мумифицированного профессора Мориарти. Естественно, в комплект также входят скрипучий голос и злодейские поступки, которые заставляют нервных дам падать в затяжные обмороки, а сильных мужчин с хрустом сжимать пальцы в надежде когда-нибудь подержаться за виртуальную шею нашего персонального Доктора Зло.

И, конечно, Джордж Стоббарт и Николь Коллард. Николь и Джордж. Она живет одна и держит его фотографию на полке, он в самолете падает посреди Конго под музыку, достойную новой серии фильма про Индиану Джонса. Он одевает джинсы цвета индиго и срывается в Гластонбэри, она отправляет очередную порцию полуфабрикатов в микроволновку и открывает чужие двери пластиковым удостоверением для прессы. Она прижимает плечом трубку радиотелефона и задумчиво смотрит куда-то вдаль, он лопает поп-корн на задних рядах старого театра. Старые друзья. А может, что-то больше… В любом случае наблюдение за этой парочкой приносит лишь позитивные эмоции. Смесь ностальгии и чего-то непонятно-светлого, ускользающего…

UNDERWEAR DETECTIVE

Без лишних разглагольствований можно констатировать и официально задокументировать факт, что Broken Sword: The Sleeping Dragon оправдывает первые два слова в своем названии на все 100%.

Это он. Самый. Тот.

… А в ночном отражении монитора только улыбка — на чай внезапно зашли старые друзья…





LOCK ON
MODERN AIR COMBAT

ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▸ SIM
Разработчик ▸ EAGLE DYNAMICS
Издатель ▸ UBI SOFT
Издатель в России ▸ 1C

Требования ▸ CPU 2.4 GHZ/ 512 RAM/ 128 VIDEO /1.1 GB HDD/WIN XP



\+ ▸ Бесподобная графика
▸ 6 управляемых самолетов
▸ Хорошо проработана физика и динамика полета

− ▸ Абсурдно высокие системные требования
▸ Убогие спецэффекты
▸ Частые системные сбои



Согласитесь, разработчики авиационных симуляторов довольно редко радуют поклонников жанра. Кроме того, что подобные игры появляются на рынке не так часто, так еще большинство из них оказываются совершенно убогими и не достойными своей жанровой классификации. Исключений очень мало. Учитывая этот факт, особенно приятно увидеть результат трудов Eagle Dynamics, которые на славу постарались, подарив заждавшимся пилотам Lock On: Modern Air Combat.

Lock On - не первая подобная игра, созданная этой студией. Еще в 2001 году они выпустили Flanker 2.5, который занял достойную нишу среди авиасимов. В этот раз разработчики учли все прошлые ошибки, сделали поправку на время и выпустили просто превосходный симулятор современных боевых самолетов, особенно если сравнивать с недавними играми этого жанра. Однако, как и везде, в Lock On есть свои минусы, но об этом ниже.

Начать стоит с того, что именно ожидает нас после инсталляции игры. Все меню стилизованы под приборную доску и сопровождаются реальными записями обрывков радиосвязи. В главном меню вы сможете начать случайную миссию за любой из представленных в игре самолетов. Всего их шесть: знакомые нам еще по Flanker 2.5 Су-27, Су-33 и МИГ-29А, а также новые: F-15C, A-10A и Су-25 "Грач". Причем каждый из самолетов имеет свои уникальные характеристики, что добавляет реалистичность, но непременно сказывается на сложности игры.



Lock On: Modern Air Combat предложит нам окунуться в баталии четырех кампаний, и для каждой из них предписана своя боевая машина (F-15C, A-10A, Су-27 и Су-25). К сожалению, кампании в игре абсолютно линейны. И хотя традиционными для подобных проектов являются миссии, течение которых продолжается вне зависимости от результатов выполненного задания, здесь вам придется проходить, а точнее, пролетать одни и те же районы по нескольку раз, вплоть до успешного завершения миссии. Вам также будет предоставлена возможность сгенерировать задание с помощью уже ставшего традиционным для летных симуляторов редактора миссий, где вы, кроме всего прочего, сможете задать траектории движения объектов на поле боя, высоту полета для каждого воздушного аппарата, а также широкий диапазон погодных условий. В игре представлено множество типов наземной, воздушной и морской техники, что подразумевает разнообразные сценарии предстоящих сражений. Вам также предложат пройти несколько основных тренировочных миссий и краткий курс обучения пилотированию каждым из возможных самолетов. Но, по правде говоря, для полного освоения симулятора с подобным уровнем реалистичности нужно окончить летную школу и получить диплом, так как без знаний в области современной боевой авиации вы, наверняка, растеряетесь, попав в кабину пилота. Благо разработчики предоставили в наше пользование великолепный мануал объемом в 130 страниц. Но он доступен только на английском языке, и взять его можно лишь с официального сайта игры (в локализации перевод этого великого труда найден не был). Но, тем не менее, 1С проделала хорошую работу, а в частности, перевела превосходную энциклопедию, которую можно просмотреть прямо в игре и получить очень подробную информацию более чем о 300 единицах боевой техники и вооружения.

Но чем действительно поражает Lock On, так это графикой. Модели объектов выполнены с потрясающей точностью и максимально приближены к оригиналам, а их динамика не вызывает никаких сомнений в том, что в жизни это может выглядеть по-другому. Немалую роль в создании атмосферы играет то, что разработчики уделили достаточно внимания



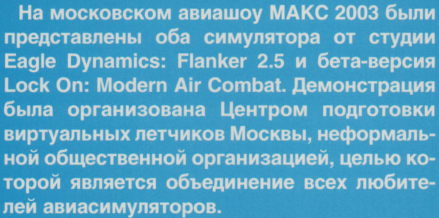






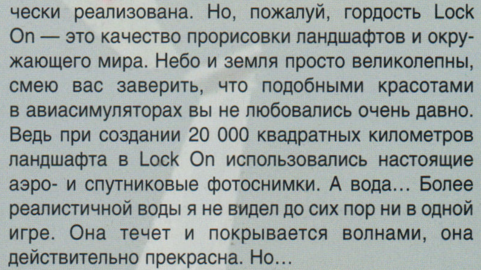




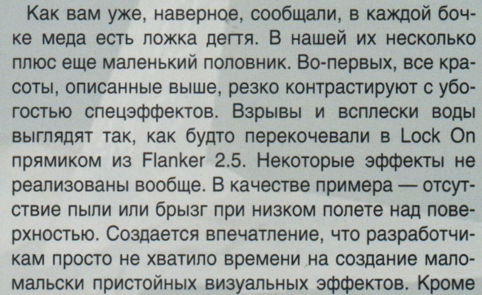


На московском авиашоу МАКС 2003 были представлены оба симулятора от студии Eagle Dynamics: Flanker 2.5 и бета-версия Lock On: Modern Air Combat. Демонстрация была организована Центром подготовки виртуальных летчиков Москвы, неформальной общественной организацией, целью которой является объединение всех любителей авиасимуляторов.

деталям, которые с первого взгляда незаметны, например элементы приборной доски и потертости на стекле. Сюда же можно отнести и систему повреждений, которая хорошо проработана и графически реализована. Но, пожалуй, гордость Lock On — это качество прорисовки ландшафтов и окружающего мира. Небо и земля просто великолепны, смею вас заверить, что подобными красотами в авиасимуляторах вы не любовались очень давно. Ведь при создании 20 000 квадратных километров ландшафта в Lock On использовались настоящие аэро- и спутниковые фотоснимки. А вода… Более реалистичной воды я не видел до сих пор ни в одной игре. Она течет и покрывается волнами, она действительно прекрасна. Но…



Как вам уже, наверное, сообщали, в каждой бочке меда есть ложка дегтя. В нашей их несколько плюс еще маленький половник. Во-первых, все красоты, описанные выше, резко контрастируют с убогостью спецэффектов. Взрывы и всплески воды выглядят так, как будто перекочевали в Lock On прямиком из Flanker 2.5. Некоторые эффекты не реализованы вообще. В качестве примера — отсутствие пыли или брызг при низком полете над поверхностью. Создается впечатление, что разработчикам просто не хватило времени на создание мало-мальски пристойных визуальных эффектов. Кроме этого, в игре наблюдается еще несколько мелких ошибок, связанных с управлением и физикой самолетов, но они настолько несущественны, что и рассказывать о них подробнее не имеет смысла.



Самой значительной преградой, которая встанет между вами и желанием освоить технику высшего пилотажа, являются системные требования. Они не вписываются ни в одни существующие ворота. Даже если ваш компьютер полностью соответствует "рекомендуемому" разработчиками, то и после отключения практически всех графических опций вам вряд ли удастся хоть немного повысить frame-rate. Но это еще не все. Игра терпеть не может Windows 98/ME, а признает только Windows XP и запускается только на ней. Что всем вышеперечисленным хотела сказать Eagle Dynamics, остается загадкой.

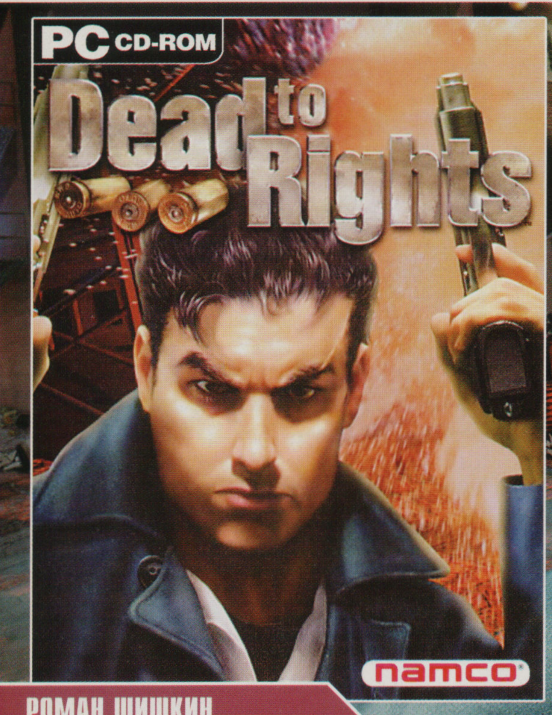
И все же, несмотря на столь прискорбную требовательность и на наличие некоторых недоработок, Lock On: Modern Air Combat — действительно очень хороший авиасимулятор с достаточно высоким потенциалом. Остается надеяться, что разработчики уже осознали все свои промахи и постараются исправить их ближайшим патчем.













РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ ACTION
Разработчик ▸ NAMCO
Издатель ▸ NAMCO
Издатель в России ▸ РУССОБИТ-М

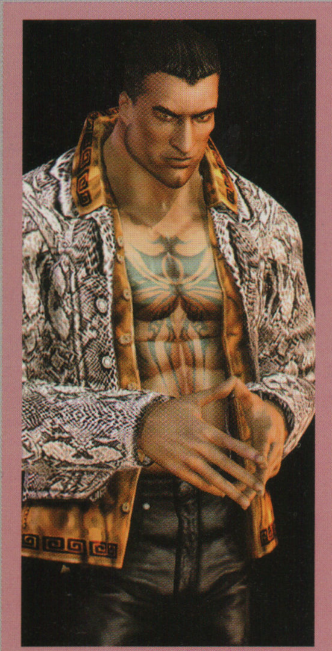
Требования ▸ CPU 700 MHz/128 RAM/16 Video/600 MB HDD



7,0

\+ ▸ Ностальгический сюжет
▸ Ураганный геймплей
▸ Мини-игры

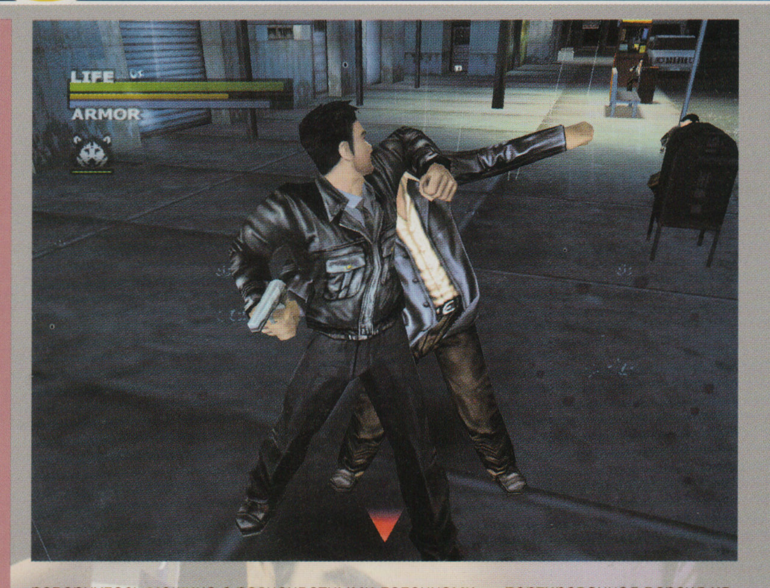
− ▸ Очень устаревшая графика



— Do you know what "nemesis" means?
"A righteous infliction of retribution manifested by an appropriate agent". Personified, in this case, by a horrible cunt: Me.
Snatch

Эра видеосалонов закончилась давным-давно. Прошли те светлые времена, когда мы вечером спешили в ближайший "клуб" и за небольшую сумму в старый советский рубль окунались в чарующее волшебство кино. В небольшом помещении сидели единомышленники, самым любимым развлечением которых было смотреть, как на экране небольшого телевизора один Хороший Парень за полтора часа расправляется с тысячами Гадких Бандитов, виноватых лишь в том, что потоптались по его газону. В финале положительный персонаж особо экзотическим способом уничтожает Главного Босса, с пафосом произносит Крутую Фразу и крепко целует в губы встреченную им в странствиях Шикарную Блондинку. Действо это плохо просматривалось из-за дефектов сторазпереписанной пленки и сопровождалось гнусавым переводом Володарского. То была эпоха Шварценеггера, Сталлоне, Ван Дамма и Сигала, и она уже в прошлом. Правда, с помощью компьютера можно воскресить те чувства. Хотите?

Летом 2001 года эксклюзивно для приставки Xbox выходит игра Dead to Rights. И хоть была она ужасно сложной для прохождения, народу все равно понравилась. Поэтому вскоре появились версии для PlayStation 2 и GameCube, правда, немного менее сложные — Dead to Rights завоевала новых поклонников. А мы, обиженные владельцы персональных компьютеров, сквозь прутья решетки несовместимости технологий со слезами в глазах взирали на радостный праздник консольщиков. Однако и на нашей улице наконец перевернулась машина с разноцветными леденцами — портированная версия игры Dead to Rights пришла на компьютеры. Радуемся, инсталлируем, начинаем.



Встречаем, как всегда, по одежке. Разумеется, от одежки не ждем ничего сверхвыдающегося, так как игра, выпущенная два с половиной года назад (да и в то время не слишком совершенная графически), просто не может быть красивой. Отгремел очень интересный и динамичный CG-ролик, начал трудиться движок... Да, графика — не лучшая сторона игры. Визуальная часть способна заставить вас сразу же, не дожидаясь других впечатлений, деинсталлировать Dead to Rights и забросить диски в темный ящик стола. Малополигональные модели, размытые текстуры, ужасные графические эффекты, проваливающиеся друг в друга объекты. Давно уже мы забыли времена экшн-игр, когда персонажи при разговоре не открывают рот — а здесь все именно так. Давно уже мы не видели на руках у моделей культяпку из нескольких полигонов, призванную отображать плотно сжатый кулачок, — а Dead to Rights ничуть не стесняется этого пережитка седой старины. И правильно делает, ведь у него в запасе есть еще много положительных моментов, способных надолго увлечь игрока. Если вы приходите в восторг только от игр, где непременным образом ис-

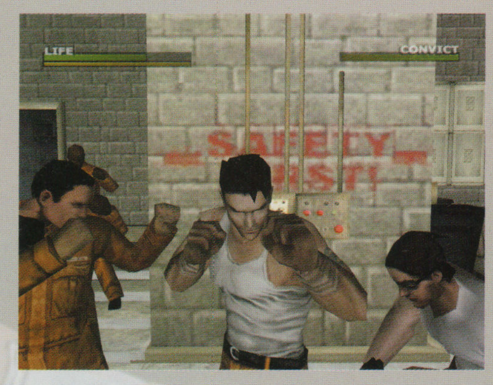


пользуются вертексные шейдеры, и других продуктов не приемлите, скорее заканчивайте читать этот обзор и начинайте считать месяцы до выхода Half-Life 2, Doom 3 и S.T.A.L.K.E.R.

После того как мы условились не обращать никакого внимания на графику, игра и начинает безумно радовать. Она оказывается тем самым ураганным боевиком, которые мы так любили в отрочестве и которых в Голливуде уже не делают. Сценарий прямой как highway, все хитрые повороты сюжета узнаются за километр и приветствуются как старые добрые друзья. Полицейский Джек Слейт (Jack Slate), работающий в отделе K-9, однажды выезжает по вызову на стройплощадку. Отстреляв толпу бандитов, усердно маскирующихся под строителей, он внезапно обнаруживает своего отца, лежащего в луже крови. Пульса нет. No, daddy, NO!!! Пообещав найти подонков, которые сотворили такое с папой, и отомстить им, Джек буквально сразу же глупо дает себя подставить, очернить — и вот он уже приговорен к смертной казни на электрическом стуле за убийство, которого не совершал, а пока водворен в тюрьму. Узнаете? От приступов ностальгии я плакал весь. А ведь впереди нас ждут еще поиски самого главного злодея, "невероятные" повороты сюжета, девушка прекрасная (со скидкой на описанную выше графику) и смертоносная.

Но сюжет — не единственное, чем так хороша Dead to Rights. Здесь вы найдете тысячи врагов, каждый из которых умирает легко и непринужденно, пропуская вас вперед, к следующему уровню, где уже ждет новая толстая пачка супостатов. А раз врагов столько много, то должно быть и много оружия для их "успокоения". И арсенал присутствует в наиполнейшем объеме. Разнообразные пистолеты, автоматы, штурмовые винтовки, дробовики, полуавтоматическое оружие, снайперские винтовки, ракетницы, огнеметы и еще, еще, еще… А чтобы не особо усложнять игровой процесс, разработчики снабдили каждое оружие автоприцелом. Автомат сам выбирает себе цель, вам же остается просто жать на кнопку "огонь". Не думайте, что эта особенность делает игру слишком легкой. Ведь в отдельно взятый момент времени на вас могут нападать одновременно 20 противников. Тщательное прицеливание в каждого из них сделало бы прохождение невыносимо скучным, а так налицо ураганный геймплей — уровень адреналина зашкаливает, дайте мне новую порцию врагов!

Наш Джек Слейт — парень не промах, с его бы талантами служить в отряде особого назначения, а не простым "собачником". Кроме мастерского обращения с оружием, Джек также владеет приемами рукопашного боя. В локациях, где пистолеты не выдают (в тюрьме, например), приходится полагаться только на крепкие кулаки. И Джек использует их на все сто. Удар рукой, удар ногой, блок, захват — это, конечно, не полноценный файтинг, однако для такой насыщенной сюрпризами игры более чем достаточно. Толпы плохишей, нападающих со всех сторон, не останутся безнаказанными! И если вы думаете, что сражаться с пустыми руками придется очень редко, а чаще всего Джек будет бегать с автоматом, спешу вас переубедить. Действительно, изначально в игру заложено соотношение перестрелок и рукопашных боев где-то в пропорции 80 к 20. Однако эти числа были бы верными, если бы разработчики не реализовали процесс изъятия у врагов оружия. И я, пребывая в трезвом уме и светлой памяти, добровольно оставлял Джека с пустыми руками, когда к нему, постреливая из штурмовой винтовки, бежал противник. И все для того, чтобы посмотреть очередной прием, которым главный герой отберет нацеленное на него оружие. Нажатие на клавишу — и Слейт перехватывает руку злодея, увлекает оружие в сторону, одновременно разворачивая его стволом к врагу, нажимает на спусковой крючок — пули дырявят несчастное тело наемного убийцы, подбрасывают его в воздух. Или другой вариант — Джек хватает автомат, разворачивается спиной к противнику, одновременно опускаясь на одно колено, забрасывает оружие себе на плечо и небрежно всаживает несколько свинцовых подарков в беднягу. Или Слейт заводит руку супостата с пистолетом ему же за голову и спускает курок. Таких приемов разоружения Джек знает около двадцати пяти. Однако сначала ему доступен самый простенький, остальные появляются в процессе прохождения — при частом использовании уже доступных приемов. И процесс открытия этих возможностей Слейта



превращается в своеобразный спорт, наделяя Dead to Rights еще одним "плюсиком".

А ведь есть еще мини-игры, которыми изобилует основная игра. Обезвредить бомбу, взломать замок, найти с помощью собаки кейсы со взрывчаткой, отвлечь внимание охранников, победить чемпиона тюрьмы по армрестлингу — эти небольшие задания встречаются очень часто и добавляют Dead to Rights еще долю шарма и обаяния, которых у нее и так в избытке.

Вот уже пора заканчивать обзор, а ведь столько осталось не рассказанным. Этой игре стоило бы вознести еще много хвалебных речей, однако все равно весь ее позитив передать словами невозможно. Поэтому если вы не боитесь быть осмеянными друзьями, увидевшими, что вы играете во что-то с ископаемой графикой, советую быстрее покупать Dead to Rights, инсталлировать и получать удовольствие. Удовольствие от жестких рукопашных боев, от вырабатывающих тонны адреналина перестрелок, от потрясающе красивых приемов конфискации оружия, от увлекательных мини-игр и, разумеется, от фонтанирующего ностальгией сюжета.







GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▸ ACTION
Разработчик ▸ ACCLAIM
Издатель ▸ EULA

Требования ▸ CPU 1 GHz/256 RAM/ 64 VIDEO/ 1,3 GB HDD



+
- Красивые fatality
- Динамичный игровой процесс
- Большое количество комбо



−
- Засилье скриптовых сцен и невозможность их пропустить
- Потрясающе неудобное управление
- Ужасная камера



Все чаще для привлечения аудитории разработчики играют на самых низменных человеческих инстинктах: тяге к деструкции, насилию и истреблению всяческой злобной фауны. И если монстры — рядовое явление для практически любой игры, то с насилием активно борются многие радетели нравственности, бойкотируя продажи и раздавая рейтинги "от стольки-то лет". Запретный плод, как известно, сладок, и определенная часть игроков даже откровенно плохому продукту может многое простить за фонтаны кровищи и возможность изничтожить сотню-другую монстряков.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Итак, вы — Инвиктус Тракс (Invictus Thrax), непобедимый чемпион гладиаторских боев. Собственно, с них игра и начинается — героя выпускают на арену с шаткими мостиками, тесными клетками и узкими коридорами, где вы, осваивая управление, доставшееся игре в наследство от ее консольной версии, отправляете в мир иной десяток-другой менее удачливых соперников. Чувство собственного архимастерства переполняет Инвиктуса, и вот приходит понимание, что он — бессмертен... Он без труда устраняет прочих претендентов на звание лучшего и проводит первое fatality, а после этого следует длиннющая скриптовая сцена, в ходе которой Тракс непостижимым образом оказывается в месте под названием Элизиум (Elysium), и два юноши в масках рассказывают, кого и, главное, для чего он должен убить. Оказывается, пара мерзких богов Фобос (Phobos) и Деймос (Deimos) заменила текстуры скульптурной группы "Волчица вскармливает Ромула и Рема", и за это постыдное деяние осквернители памятников старины должны быть наказаны. После смерти каждого из божеств мрачный темно-серый цвет на скульптуре волчицы сменится пастельным розово-желтым. Вот такой вот блещущий гениальностью и затейливостью сюжет. Игровой процесс же заключается в банальной зачистке локаций от монстров. После смерти последнего из них открывается путь на следующий отрезок уровня. Или для разнообразия из самого мощного супостата выпадет ключ, которым открываем дверь. Или вариант для вундеркиндов — из монстра добываем отмычку, с помощью которой поднимаем решетку, дергаем за рычаг, находящийся за ней, получаем еще с десяток противников, из самого страшного выпадает ключ... И так пять-шесть раз подряд. Изредка уровни разбавлены состязаниями (challenge), в которых за отведенное время следует убить определенное количество монстров или под градом ударов недремлющих врагов разбить несколько бочек. За победу нас награждают довольно ценными призами: новым оружием, увеличением максимального показателя здоровья или возможностью находить полезные бонусы в неизменных бочках и амфорах, которые только и ждут, чтобы их разбили. Но, пожалуй, самыми полезными призами являются магия и Sword (Axe, Gauntlets) Fight Gauge. Магию можно получить только на состязаниях в Элизиуме, и без нее пройти игру просто невозможно. Маны в игре нет, так что для заклинаний используется шкала Blood Meter, которая заполняется по мере нанесения вами результативных ударов. Когда она заполнится, вы сможете на короткое время активировать что-нибудь из бонусов, например Hercules Strength (усиление и ускорение ударов) или Power Of Pluto (вампиризм, правда как-то очень странно работающий). Со Sword (Axe, Gauntlets) Fight Gauge все значительно интересней. Если вы выиграли эту шкалу, то по мере ее заполнения получаете разные бонусы к владению указанным в названии типом оружия, как-то: удвоенное или учетверенное повреждение или защита, пробивание блока врага, увеличенная продолжительность использования магии и так далее. Проблема одна — качество вашего владения оружием определяет компьютер, а делает он это не всегда адекватно.

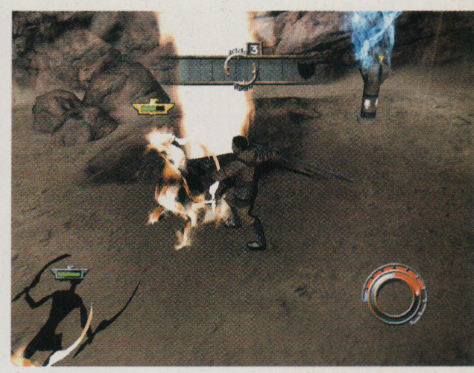
КОМБО — ДУРА, СКРИПТ — МОЛОДЕЦ!

Бой в Gladiator несколько примитивен, хоть и разнообразен. Каждая комбинация состоит из трех









ударов с возможными промежуточными действиями вроде переката или переключения внимания на следующего врага. И поскольку кнопок, отвечающих за разные удары, две, то несложно подсчитать, что общее число возможных комбинаций — восемь. Выбор оружия ограничен тремя типами, которые со временем могут заменяться более мощными экземплярами. В вашем распоряжении меч, двуручный топор и довольно экзотический образчик — два закрепленных на предплечьях клинка с хватом, как у полицейской дубинки. Итого, три вида оружия по восемь комбинаций на каждый дают двадцать четыре возможных связки, что, вобщем-то, совсем недурно. Если еще добавить, что с улучшением одного из ваших орудий убийства некоторые удары заменяются новыми, то все было бы просто прекрасно, если бы не одно маленькое "но": из множества комбинаций эффективны (и поэтому применимы в бою) далеко не все. Посудите сами: враги берут числом, так что долго фехтовать с одним из них вам никто не даст. Следовательно, в бою уместны, по большей части, круговые удары, позволяющие бить нескольких противников сразу, и комбинации, в которых уровень наносимых повреждений принесен в жертву скорости и отбрасывающей силе. Отличный пример — одна из комбинаций с мечом, финальным элементом которой является удар ногой с разворота в прыжке, отбрасывающий врага на приличное расстояние, не отнимая при этом много жизни. После этой связки молниеносно прыгаем вперед и проводим более сильную, но медленную серию ударов, поскольку теперь мы уже вырвались из окружения и шансов получить топором по спине в процессе какого-нибудь особо затяжного пируэта практически нет.

Расстраивает одно — отсутствие блоков у протагониста. И если секирой, допустим, делать это довольно проблематично (хоть и возможно), то прообразом "демократизатора" (а тем более, мечом) парировать удары сам Бог велел. Но, как говорится, не сложилось, что, между прочим, не мешает вашим противникам уходить в глухой блок, сражаясь молотом или двумя кинжалами.

Отдельного упоминания заслуживают fatality, в игре называемые "execution". Встречаем промежуточного босса (они обычно больше своих подопечных, задекорированы в другие цвета и носят дополнительный предмет туалета вроде стильного шлема с гребнем) и, нажав в нужный момент определенную клавишу, видим, как поле битвы темнеет, и только сильный луч света падает на вас и почти поверженного врага, которого вы добиваете каким-нибудь особо изощренным способом. Для каждого типа боссов припасено несколько видов fatality в зависимости от оружия, которое мы используем, и состояния игрока. Среднестатистический execution может выглядеть так: Тракс размахивается топором и пытается нанести страшный удар скелету в шлем, но попадает по предусмотрительно подставленному щиту, в котором секира намертво застревает. Рывок — и рука неупокоенного отрывается от тела. Секира с насаженным на нее щитом несколько раз с ужасной силой, подобно молоту, опускается скелету на голову, отчего иссушенные временем кости лопаются и крошатся одна за другой. С последним ударом, который приходится уже практически по земле, щит раскалывается, и гордый Тракс с секирой в руках стоит над грудой раздробленных костей и ржавого железа, бывшей когда-то зловещим воином мертвых.

Графика в игре местами красива, местами не очень, но вот некоторые ее фрагменты вызывают откровенное недоумение: зрители на трибунах плоские, как в спортивных симуляторах, спрайтовая трава по пояс, вода из одного полигона, под которую можно заглянуть... И это портировано с консоли?! Зато движения Инвиктуса, бои, скриптовые сцены и fatality прекрасно анимированы. Но, с другой стороны, в видео на движке игры корявые движения встречаются очень-очень редко. Что же до звука, то он просто есть. Воспроизводить звон металла о металл при попадании мечом в щит разработчики научились уже давно, а чего-то сверхъестественного в плане озвучки в игре нет.



Итак, перед нами обычный, даже, не побоюсь этого слова, рядовой action со сравнительно неплохой графикой и достаточно красивыми скриптовыми сценами. Тренажер даже не для спинного мозга, а для несчастных пальцев (крепатура обеспечена!). Насилие и кровавость? Не смешите, даже отрубить ничего нельзя. Сложность? Играть может даже лоботомированный марсианин с тремя пальцами на каждой руке. Зато если минут десять посмотреть через плечо кого-то, кто демонстрирует чудеса акробатики в гуще врагов, игра производит просто потрясающее впечатление.









НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▸ ACTION
Разработчик ▸ CRYSTAL DYNAMICS
Издатель ▸ EIDOS

Требования ▸ CPU 1 Ghz/ 128 RAM/ 64 Video/ 1.5 GB HDD



8,5

\+
- Отличная графика
- Интереснейший сюжет
- Захватывающий игровой процесс

−
- Неудобная камера
- Игра слишком короткая



В душах людей с непостижимой гармоничностью переплетаются тёмное и светлое начала. Милосердие и жестокость, добродетели и пороки, правда и ложь странным образом воплощаются в наших поступках, заставляя порой сочувствовать убийце. Эта особенность человеческой природы, а также множество внешних факторов привели к появлению десятков игр, в которых герой являлся демоном, посланцем из ада или просто членом темного культа, а обязательным атрибутом стали лужи крови, жертвенные алтари и, конечно же, сотни ничего не значащих смертных. Парадокс, но желание превратиться во вселяющее страх создание, обладающее поистине сверхчеловеческими способностями, оказалось настолько велико, что продукты, предоставляющие игроку такую возможность, посыпались как из рога изобилия. Запуск определённой идеи на конвейер часто приводит к ее обесцениванию. Большинство подобных игр не только не привнесли ничего нового в игровую индустрию, но и наложили своеобразное табу на множество интересных сюжетов. Тем значительнее немногие игры, которые, благодаря кропотливой работе сценаристов, безупречно продуманному миру и, естественно, высококачественному исполнению, преодолели клеймо "модного продукта" и сумели добиться заслуженного признания. Серия action игр Legacy of Kain, безусловно, — одна из представительниц элиты, чьи имена навсегда вписаны золотыми буквами в анналы индустрии компьютерных игр.



THE WORLD OF NOSGOTH

Основной составляющей успеха любой компьютерной игры является мир, в который мы переносимся. Создателям Legacy of Kain удалось воплотить в игре по-настоящему завораживающую реальность. Здесь готические декорации и едва ощутимое присутствие магии, сливаясь в симбиозе фантазии и действительности, тонко передают настроение упадка, царящее в Носготе. Это мир, где царствует тонкое равновесие между силами природы и людьми, а баланс поддерживается девятью Столпами Носгота (The Pillars of Nosgoth), каждый из которых символизирует одну из ипостасей сил природы. И существует хранитель, чья жизнь неразрушимыми нитями судьбы связана со Столпом. Смерть его приводит к частичному разрушению опоры Носгота, и, как следствие, — к нарушению столь хрупкого баланса сил. Создателями Столпов Носгота была древняя раса крылатых существ. Бессмертные, они стали хранителями знаний и мудрости, из поколения в поколения передавая тогда еще юной цивилизации людей свои опыт и мастерство. Бессчетное множество прекрасных творений было создано зодчими крылатой расы: неприступные цитадели, магические порталы, акведуки, питающие огромные города, храмы и монастыри, вырезанные прямо в сером монолите скал. История скрывает, откуда пришла раса врагов Крылатых, известно лишь, что последняя битва объединенных воинств окончилась победой бессмертных покровителей человечества. Низвергнутые в пучину забвения колдуны врагов прокляли Крылатых, обрекая их на вечную жажду крови. После этого люди отвернулись от своих былых союзников, и некогда великая раса пришла в упадок. Охота на вампиров (так теперь люди называли своих учителей) началась после убийства Каином Вильяма Справедливого.

THE TRUTH OF THE PAST

Legacy of Kain — Defiance — продолжение истории о странствиях Разиэля (герой Soul Reaver и Soul Reaver 2) и Каина (Blood Omen и Blood Omen 2), а отправной точкой игры является окончание Soul Reaver 2. Такая последовательность в раскрытии сюжетной линии (ставшая, кстати, традицией для продуктов серии Legacy of Kain) способствует как более глубокому раскрытию вселенной, так и

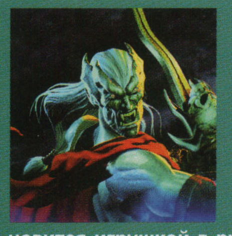






постепенному пониманию причинно-следственных связей, сплетающих, казалось бы, разрозненные факты в хитрую паутину интриг, предательства и лжи. Каин и Разиэль — антиподы. Сам факт существования одного из них делает существование другого пыткой ненависти. Серия основывалась на конфликте этих персонажей, и вот наконец перед нами развязка, окончание истории, финал противостояния, который прослеживается даже в названии (**defiance — англ. "вызов на поединок"**).

Игра разделена на главы, и не удивительно, учитывая тот факт, что манера подачи сюжета более всего напоминает книжное повествование. В каждой главе мы по очереди оказываемся в роли Каина или Разиэля, таким образом имея возможность проследить развитие истории. Чрезвычайно удачным с точки зрения понимания происходящего является разделение сюжетных линий Каина и Разиэля барьером в 500 лет. Также следует отметить, что стиль игры от главы к главе кардинально меняется, в первую очередь, благодаря смене героя.



КАИН (KAIN) — отпрыск знатного и уважаемого рода, убитый в уличной потасовке и превращенный посредством тёмного искусства в вампира. Отомстив, Каин становится игрушкой в руках могущественного мага Мебиуса (Moebius), способного перемещаться во времени и пространстве, жаждущего обрести полный контроль над силами, которые правят Носготом. Дело в том, что воскрешение Каина произошло одновременно с убийством хранительницы Столпа Баланса — Ариэль (Ariel), и Каин, ведомый своей судьбой, занимает её место. Ложь Мебиуса и Духа Ариэль заставляет молодого вампира расправиться с остальными хранителями. Вскоре Каин, обретя воистину колоссальное могущество, создаёт свою собственную империю на осколках Столпов Носгота.



KAIN REFUSED TO SACRIFICE

Каин отказался пожертвовать собой…

Смерть его, последнего из поколения хранителей, установила бы порядок, баланс и принесла бы долгожданное спокойствие землям Носгота, ибо не может быть создано новое кольцо хранителей Столпов, пока жив хоть один представитель предыдущего поколения. Вторая жизнь Каина началась с мести и ради мести. Вампир шел к своей цели, он отыскал своих убийц и жестоко расправился с ними. Но что дальше? Путь Каина — это путь возмездия, путь кровавого танца клинка и угасающих воплей жертв, путь холодного разума и твердой руки, путь смерти, ибо смерть — постоянный спутник величайшего из вампиров. Но в то же время путь Каина — это путь самопознания, путь постижения истины, путь осмысления реальности…

Перевоплощаясь в Каина, игрок обретает неповторимую возможность ощутить размеренное спокойствие и уверенность существа, живущего не одну тысячу лет. Бой для Каина — лишь набор монотонных движений. Невероятно сильные удары совмещаются с быстрыми уходами от клинка противника, вольтами, полуоборотами, прыжками и перемещением по грани реальности, когда Каин, растворяясь, оказывается за спиной у ничего не понимаю-





РАЗИЭЛЬ (RAZIEL) — один из членов капитула ордена Сарафан, обращённый Каином в вампира. Был низвергнут своим создателем в Воды Забвения за то, что первым из вампиров отрастил крылья. Воскрешенный древним богом, Разиэль приобрёл возможность путешествовать между миром астральным и материальным, а жажда крови, которую он испытывал будучи вампиром, исчезла, ибо теперь Разиэль стал пожирателем душ.



SOULREAVER — меч, давший название двум играм серии. Этот клинок в далёком прошлом был выкован как священное оружие расы вампиров. Обладая целым рядом способностей и умений, сам меч в игре присутствует в двух ипостасях — материальный клинок (оружие, владельцем которого является Каин) и его астральная проекция, которой вследствие временной петли завладел Разиэль. Клинок — дитя равновесия, плоть от плоти Носгота, чувствителен к заклинаниям и, как и его создатели, наделён жаждой крови. Материальный Reaver заключает в себе эмблему баланса, огня, измерения — сил, символами которых являются столпы. Астральный меч, напротив, способен вбирать в себя энергию таких сил, как тьма, свет, воздух, огонь. Клиники (как материальный, так и его астральная проекция), подчиняясь неведомым силам, пытаются слиться, что ведёт к неминуемой развязке игры.



щего врага. Телекинез позволяет не только быстро расправиться с противником (скинув его с моста или насадив на колья, торчащие из стены), но и управлять рычагами, которые находятся на значительном расстоянии. А используя силу огня, Каин может поджечь врага или осветить тёмное помещение. Сюжетная линия Каина развивается во времена, когда орден Сарафан (Saraphan) ещё не уничтожен, вампир Ворадор (Vorador) жив, а Столпы стоят нетронутыми. Играя за величайшего из вампиров, вам почти не придётся решать головоломки, ибо Каин не ищет обходных путей, а добивается всего чистой силой.

WHO ARE YOU CREATURE? A VAMPIRE OR MAYBE A DEMON?

Разиэль — создание, сам факт существования которого оскверняет земли Носгота. Попытка сотворения идеального хищника? Ошибка творца или орудие возмездия? Кто он или, возможно, что? Лишь клинок в руках опытного фехтовальщика или всё же существо, способное чувствовать, мыслить, желать? Пожиратель душ, создание, целью которого стала месть, месть Каину за то, чем он стал, месть человечеству за презрение, месть создателю за существование… Месть была целью, а он стал её орудием. И что же потом? Пустота, пустота и сотни вопросов, на которые никто не даст ответа. Одиночество и боль. Поиск самого себя.

Играя за Разиэля, вы окажетесь в шкуре загнанного зверя, презираемого всеми и терзаемого противоречиями. Бог, который превратил труп вампира в пожирателя душ, разочаровался в своем творении, ибо Разиэль не убил Каина, когда у него была такая возможность. Оставшись без поддержки повелителя Астрального Мира (Underworld), Разиэль лишился порталов, позволяющих перемещаться между реальностями, а потому теперь для перехода в материальный мир вынужден искать захоронение, чтобы, проецируя свою сущность в труп, выбираться на поверхность. В бою Разиэль полагается в основном на свою ловкость, нанося удары скорее интуитивно, нежели с холодным расчетом, как это делает Каин. Астральный клинок сильнее материального, а использование Разиэлем стихийных сил для нанесения повышенного урона облегчает бой. В то же время на пути Пожирателя Душ встретится не одна головоломка, так как ему постоянно придется наполнять свой клинок силами новой стихии. Что же касается самих головоломок, тут приходит-











ся с сожалением отметить, что по сравнению с Soul Reaver 2 они стали на порядок проще и их решение не требует от игрока чрезмерного напряжения.

THE WORLD AS IT IS

Графика в игре просто фантастическая. Качественно выполненная мимика персонажей, потрясающие модели, горящие белым огнем глаза Разиэля, вызывающие страх и желание поскорее спрятаться, помогают на удивление быстро перенестись в Носгот. Кстати, сам мир, а точнее локации, по которым нам придётся бродить, заслуживают отдельного внимания. Первое, что бросается в глаза при виде уровней в Legacy of Kain — Defiance, — поразительная гармоничность, присутствующая во всем. Создаётся впечатление, что каждый предмет (будь то дерево, растущее во дворе цитадели рыцарей ордена Сарафан, или стул в поместье вампира Ворадора) находится именно на своём месте — дизайнеры потрудились на славу. Архитектура, естественно, безупречна. Закрытые локации: цитадель Сарафан, древний оплот вампиров, поместье Ворадора, склепы и прочие помещения избавлены от столь характерной для современных игр гротескности и в то же время прорисованы настолько тщательно, что все — от ворот крепости до орнамента на стене — выглядит порой даже слишком реальным. Что касается открытых локаций, то и они на высоте. Хотя иногда плоская елка, очень уж не вовремя оказавшаяся в поле вашего зрения, может серьёзно подпортить впечатление от игры. Но стоит взглянуть на лес, который бесконечным зелёным ковром стелется у подножия серых скал, на низвергающийся с вершин водопад, как перестаешь замечать всякие мелочи. Важная составляющая игры — астральный план. При первом же столкновении с ним, благодаря размытой картинке, приглушенным тонам и мерному покачиванию изображения, понимаешь, как невероятно чужд человеческому существу этот мир. Тем не менее, графическое исполнение альтернативной реальности прекрасно и, безусловно, выше всяческих похвал.

Гармония, царящая во всей игре, легко улавливается и в её музыкальном сопровождении. Готическое хоровое пение прерывается во время боя ритмичными барабанными мотивами, а при звуке сдвигаемых многотонных плит и ужасающего шарканья зомби, пытающегося подкрасться сзади, тело покрывается мурашками, особенно на первых порах игры. Постоянный вой, всхлипывание и крики душ в астральном мире создают должное ощущение подавленности, а, следовательно, и желания поскорее выбраться оттуда.

Ложкой дегтя в этой бочке мёда является камера, ракурс которой, кажется, был специально задан, чтобы помешать нам получить ожидаемое удовольствие от прохождения игры. Сказывается кроссплатформенность проекта. Безусловно, в конце первого часа вы освоитесь и привыкните, но поверьте, на протяжении игры ещё не раз помянете эту камеру. Громко и, может, не совсем культурно…

Сегодня, когда игры появляются, как грибы после дождя, одни разработчики пытаются привлечь игроков реалистичной графикой, другие — профессиональной звуковой дорожкой, некоторые создают игры с хорошим, качественным сюжетом, и уж совсем мало проектов, вобравших в себя все перечисленное выше. Legacy of Kain — Defiance — одна из таких игр. Игра-книга, игра вселенная. Несомненно, начав ее, вы не остановитесь, пока не увидите финального ролика (жаль, что случится это слишком скоро). И даже если вы не фанат историй про вампиров, а от головоломок у вас мигрень, Legacy of Kain не оставит вас равнодушным.





Магия Войны
Тень Повелителя

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ RPS / ROLE-PLAYING STRATEGY
Разработчик ▸ TARGEM GAMES
Издатель в России ▸ БУКА
Издатель в Украине ▸ МУЛЬТИТРЕЙД

Требования ▸ CPU 766MHz/ 128 RAM/ 32 Video/ 900 HDD



\+
- Фантастически красивые уровни
- Атмосферность

−
- Одна-единственная кампания
- Отсутствуют одиночные миссии
- Не вполне сбалансированный "потолок" опыта



Наблюдая за тем, как понемногу стираются грани между игровыми жанрами, почему-то вспоминаешь слово "мутант". В свое время самый известный виртуал российской литературы Козьма Прутков глубокомысленно замечал, что, мол, "нельзя объять необъятное". А учитывая еще и тот факт, что большинство "новостроев" стараются воспользоваться всеми удачными находками более успешных собратьев одновременно, то на стыке игровых жанров часто натыкаешься именно на стойло этих самых мутантов. Тем больше хочется чего-то неординарного, и тем приятнее, когда подобные неожиданности случаются.

Хотя, наверное, слово "неожиданность" здесь будет не совсем точным. Над игрой "Магия Войны: Тень Повелителя", получившей приз за "Лучший дебют на КРИ 2003", молодая екатеринбургская компания Targem работала уже более 3 лет. Команда, собравшаяся ради одной игры, весьма серьезно заявила о себе, расширилась и обзавелась достойным издателем. Практически в обещанные сроки увидел свет и сам проект.

Все игровые события происходят во Внутреннем Мире, населенном сведущими в магии людьми, прекрасными эльфами, сильными и быстрыми орками, увлеченными техникой китайцеподобными гоблинами и с недавних пор весьма многочисленной нежитью. В центре мира находится защищающий бытие магический кристалл, который в лучших традициях жанра хочет извести недобрый Колдун, использующий все подручные и даже подножные средства — благо, некромантия позволяет. Наш герой — молодой выпускник Имперской Школы Магов, который специализируется (по выбору играющего) на магии хаоса, природы или энергий, а то и вовсе на боевом искусстве, и станет волею случая тем, кому суждено весь этот мир спасти. В принципе, сказка не нова. Но ведь главное даже не то, что происходит, а то, как происходящее подается.

Нашему герою как человеку, весьма искушенному в вопросах магии, как минимум зазорно, лично являться на поле брани, размахивая пылающим посохом. Вместо этого на арене событий присутствует астральная проекция мага, посредством которой он всеми возможными способами и воздействует на





На несколько наших вопросов с любезностью согласился ответить Станислав Скорб, руководитель проекта "Магия Войны: Тень Повелителя".

Re:PLAY:
Добрый день, Станислав. Уверен, что уже к следующему вашему проекту этот вопрос будет лишним, но сейчас скажите пару слов о вашей компании. Насколько можно судить по фотографиям, средний возраст команды еще очень далек от предпенсионного. Многое ли поменялось со времени начала работы над игрой?

Станислав Скорб:
Да, вы правы, наша компания очень молодая, во всех смыслах. Самой компании всего три года, да и возраст сотрудников невелик, средний — это 26 лет. Произошло так потому, что костяк компании составляют выпускники Математико-механического факультета Уральского государственного университета, мы фактически учились вместе. Рассказать о компании пока особо нечего, собрались как классическая "однопроектная" команда, сделали игру, теперь планов, понятное дело, громадьё.

Re:PLAY:
Расскажите, почему английское и русское названия игры столь разительно отличаются? Почему Battle Mages и одновременно — "Магия Войны: Тень Повелителя". Возникли проблемы с каким-то из тайтлов или просто такова политика издателя?

Станислав Скорб:
Ой, название — моя больная тема. Вообще, проект полтора года носил название Tribute to Magic (с намеком, говорит и о посвящении, и о магии). Потом было еще несколько разных названий. Варианты, предлагаемые нами, издателю не нравились. Потом остановились на разных вариантах в русской и английской версиях. Можно считать, что это — прихоть издателя. Я лично считаю, что название проекта — "Боевые Маги", или просто "Маги".


Стартовый экран без прикрас

Re:PLAY:
Нет ли планов на создание отдельных кампаний за каждую из противоборствующих/дружественных сторон?

Станислав Скорб:
Планы есть. Будут и кампании. Не знаю еще как — с очередным патчем или с адд-оном. Но будут.

Re:PLAY:
Некоторые игроки сетуют на отсутствие руководства пользователя на диске с jewel-версией игры. Ведь несмотря на достаточно высокую интуитивность интерфейса, некоторые его элементы (к примеру, манипулирование предметами) немного трудны для освоения, а более детальное описание, например магических заклинаний, пришлось бы к месту. Есть ли надежда на то, что появится руководство в цифровой форме?

Станислав Скорб:
Мы планируем выкладывать на сайте подробное описание всех элементов игры. Даже более подробное, чем в мануале. Начнем на этой неделе с описания магии. В дальнейшем будут юниты, артефакты и т.п. Да и сам мануал, наверное, выложим. Просто на оформление всего этого не хватает времени. Но движемся. *(Улыбается).*

Re:PLAY:
Некоторые локации, в которых поток монстров не иссякает, невольно подбивают даже самого честного игрока оставить игру включенной на длительное время и отправиться по своим делам, дождавшись автоматической прокачки главного мага и подопечных армий на несколько уровней опыта. Предусмотрено ли подобное поведение? Становятся ли противники сильнее в зависимости от уровня игрока?

Станислав Скорб:
К сожалению, нет (не совсем предусмотрено, не становятся сильнее). Наверное, это наша ошибка. Мы не думали, что кому-то будет интересно подобное времяпрепровождение. Хотели сделать ограничение опыта на карту, как в "Героях". Но меня всегда это раздражало. Наверное, напрасно. В будущем мы постараемся таких ошибок не делать.

Re:PLAY:
Отдельный низкий поклон за музыкальное сопровождение. Непрекращающийся пафос музыки в фэнтези-стратегиях уже несколько приелся, и тем разительнее получившийся контраст. Можно ли пару слов о человеке, который создавал музыку?

Станислав Скорб:
Да, я сам очень доволен, как у нас получилось с музыкой. Основные темы для кампаний и меню написал Антон Попов, учитель по образованию, очень талантливый человек. Однажды я услышал, как он играет на гитаре на каком-то празднике и предложил ему участвовать в нашем проекте. Не жалею. Кроме него, музыкой занимался еще один человек, что, как мне кажется, еще более разнообразило музыкальное сопровождение в игре.


Тот самый паровой робот-убийца

Re:PLAY:
В процессе познания мира было замечено немало приятных неожиданностей, вызвавших улыбку. Уже один "случайно призванный" демон на второй игровой карте приводит в восторг. Скажите, а спрятаны ли в игре какие-либо easter-eggs, и если да, то хотя бы намекните, какие чудеса сможет обнаружить особо пытливый игрок?

Станислав Скорб:
Да, мы постарались как-то разнообразить игру. Самим такие "фишечки" нравятся. Обычно у разработчиков не хватает времени на их реализацию. Некоторые принципиально не хотят отвлекаться. Нам же это было интересно.
Открою один из супер-секретов. Пусть это будет заодно и эксклюзивом. В игре можно управлять паровым роботом-убийцей. Вот.

Re:PLAY:
И напоследок не могли бы вы немного приоткрыть шкатулку с загадками и сказать пару слов о том, над чем вы сейчас работаете? Стоит ли ожидать продолжения магических войн, или вашей новой целью может стать совершенно другой жанр?

Станислав Скорб:
Магических войн ожидать стоит. Кроме того, мы работаем над новым проектом, совсем не магическим.

Re:PLAY:
Спасибо за уделенное время. С нетерпением будем ждать ваших новых проектов. И напоследок, если можно, несколько пожеланий нашим читателям.

Станислав Скорб:
Я поздравляю всех с Новым Годом. Желаю счастья, сбывшихся желаний и побольше новых мечтаний.

происходящее, параллельно раздавая команды подотчетным войскам. Так что беречь приходится солдат из плоти и крови — именно они и будут выполнять все задания, разумеется, при достаточной магической поддержке. С учетом подобной игровой системы опыт делится на два подвида: собственно опыт самого мага (израсходовав который, можно улучшить владение магией, получить несколько практически бесполезных перков или изучить новое достойное заклинание) и опыт прикомандированных войск. После очередного улучшения те даже смогут получить в городе соответствующей расы качественно новый статус. Мечники, например, станут паладинами, что серьезно отразится не только на их внешнем виде, но и на боевых качествах. А если учесть, что каждый отряд может одновременно ис-









пользовать до 4-х предметов (которые хоть и достаются с большим трудом, зато ощутимо влияют на характеристики войск), то в сумме ролевые элементы дают немалый простор для манипуляций.

Непосредственный процесс боевых действий несколько упрощен, если рассматривать его с учетом канонов "чистой" стратегии, однако отсутствие различных построений и возможности патрулирования территорий нельзя назвать серьезным недостатком. Ведь для охраны подозрительных территорий всегда можно использовать слабые и недорогие отряды, нанятые в ближайшем городе, а то и вовсе призванных существ. Группа, состоящая из нескольких видов войск, в принципе, ведет себя весьма достойно — сразу после марш-броска выстраивается по всем канонам полководческих трактатов, а стрелки и маги отходят в тыл. Компьютерный противник действует достаточно осмысленно, не упуская возможности прорваться к стрелковым отрядам. Так что порой предотвратить внезапную угрозу можно, лишь призвав какой-либо магический отряд, благо, управляемая пауза в игре предоставляет эту весьма удобную возможность.

Теперь о магии. И здесь игрока не обделили. Три магических школы, 45 различных заклинаний и их всевозможные комбинации — простор для творчества есть и немалый, да и внешне все выглядит "на отлично".

Однако возможности возможностями, а визуальная сторона происходящего играет далеко не последнюю роль, особенно учитывая избалованность нашего брата в последнее время графическими красотами. Что ж, разочарований не будет. Игра сказочно красива. Просторы самостоятельно живущего мира (до четырех квадратных километров на уровень) завораживают, заставляют любоваться, вызывают восхищение. Огромные, уходящие ввысь деревья, миниатюрные золоченые рощи, внезапные ливни и грозы, водная гладь с поблескивающими в глубине рыбками, горные тверди, разрезающие небо, гигантских размеров пещеры, — всего и не перечесть. А горизонт! В каких еще играх этого жанра можно увидеть подобное? Чистое, глубокое голубое небо, тягучий фиолетовый закат, серые давящие облака, устилающие небесный свод, предрассветный туман, затягивающий пеленой горные вершины... Посетовать можно разве что на сравнительно небольшое количество полигонов на каждый юнит и недостаточно реалистичные водные пространства. Однако это с лихвой компенсируется гармоничной анимацией, да и демократичности системных требований нельзя не порадоваться.

Можно еще долго перечислять всевозможные достоинства игры, вспоминать суетливые поселки и города, живущие своей собственной муравьиной жизнью, харизматичных NPC, порой присоединяющихся к нашим отрядам, замечательное музыкальное оформление и удачно реализованную камеру. Снять парочку шляп за умелое отнимание сюжетными методами "прокачанных" отрядов, и заменой их новобранцами из соседнего поселения, что, в свою очередь, не дает игроку окончательно расслабиться, почивая на лаврах опыта. Можно немного посетовать на отсутствие одиночных миссий (благо, уже в тестовой версии патча добавлены две, причем весьма занимательные), невозможность более активно поиграть за отдельные расы и излишне рано наступающий "потолок" опыта главного героя, что все-таки несколько снижает азарт последних миссий. А можно просто сказать разработчикам спасибо. Спасибо за более чем тридцать часов восхитительного времяпрепровождения. Спасибо за столь замечательную, красивую и необычную сказку. Не пропустите ее, господа и дамы, ей-ей, не пропустите. А в ожидании выхода новых кампаний и миссий ваш покорный слуга направляется искать достойных противников для сетевых баталий. Победа будет за нами!







DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▸ HACK`N`SLASH
Разработчик ▸ GAS POWERED GAMES, MAD DOC SOFTWARE
Издатель ▸ MICROSOFT

Требования ▸ CPU 800 MHz/128 RAM/32 Video/1,5 GB HDD

7,0

\+ ▸ Новые предметы
▸ Приятные новые локации
▸ Музыка

– ▸ Отсутствие нововведений, меняющих концепцию

Жанр компьютерных ролевых игр (cRPG) является престижным и, в некотором роде, элитарным. Разработчикам очень тяжело удивить придирчивого игрока: нужно тщательно проработать концепцию, вдохнуть жизнь в игровой мир, мотивировать действия нашего протагониста. Некоторые из игроделов выбирают более легкий путь: ролевая система упрощается до джентльменского набора умений и навыков, сюжет превращается в ненужный аппендикс, а основной смысл наших действий — накопление "экспы" и "шмоток". Все довольны, разработчики получают законную прибыль, игроки якобы приобщаются к "ролевой элите".

В апреле 2002 такой трюк провернул Крис " создатель Total Annihilation" Тейлор и его студия Gas Powered Games. Они выпустили прекрасную во всех отношениях игру - Dungeon Siege. Был успех, была слава. Возможно, произошло это благодаря прогрессивной на то время трехмерной графике, open-source движку (кстати, на его базе создано множество любительских модификаций). Ну, и формула успеха "изрубить толпу монстров + найти хорошую вещь для персонажа + поднять скилл = получить много fun-фактора" как всегда не подвела.



Gas Powered Games не стали почивать на лаврах и приступили к разработке полноценной второй части, а команде под названием "Mad Doc Software" было поручено наваять адд-он.

Сюжет "Dungeon siege: legends of Aranna" сводится к очередному эпосу, нашего персонажа отправляют на остров Aranna за украденным бесценным артефактом. Попутно мы вынуждены будем уладить несколько региональных конфликтов, спасти пару деревень, ну, и мир заодно.

ДНЕВНИКИ ПРИКЛЮЧЕНЦА

день 1

Начиналось все неплохо. Я возле своего дома в безымянной заснеженной деревне постреливал потихоньку из лука, думал о вечере, о выпивке, о служанке в местной таверне и прочих приятных вещах. Тут прибежал шаман, пролопотал что-то о нападении, об украденных святынях и призвал меня выполнять мой гражданский долг. Не колеблясь ни минуты, я взял верный лук (меч мне надоел еще в прошлый раз, а магии я не доверяю), натянул фамильный доспех и побежал спасать Родину.



день 10

Опять двадцать пять. Сколько раз говорил себе не лезть на рожон, нужно было послать деда подальше. Вот уже 9 дней прорубаюсь сквозь тысячи существ (среди них попадаются и невиданные доселе экземпляры), через мои руки прошли десятки луков (были и комбинированные со спецвозможностями), я перемерял множество доспехов (встречались и уникальные). Сейчас мы в джунглях, мы ... ах да, ко мне в напарники постоянно напрашиваются какие-то люди. Нас уже четверо: двое лучников, маг и чернолицый боец из местных; мы охотимся за Самым Злым, укравшим священный артефакт. Да, и еще пришлось взять осла — носить поклажу, ибо вещей стало очень много (даже новенькие рюкзаки не помогают).

день 15

Вместо осла в спасенной нами деревне ящеролюдей купили некое животное, похожее на динозавра. Оно еще и драться умеет.

день 17

НАДОЕЛО, рука уже устала стрелять по бесчисленным толпам уродцев и великому множеству ящиков/бочек/кувшинов. Кроме того, нельзя свернуть ни влево, ни вправо, меня словно кто-то ведет, понукая к действию, хочется спать, а меня все гонят вперед, кончились джунгли, пошли болота .... местами красиво, не спорю, ... однако я уже это где-то видел...

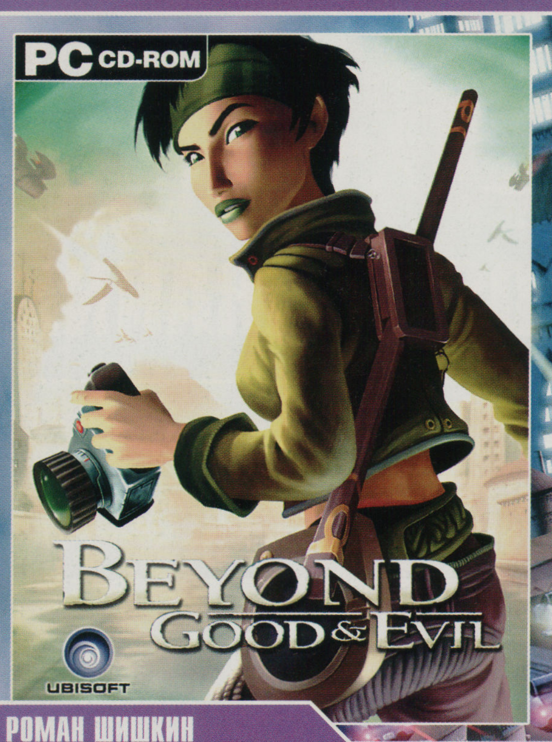
MORE OF THE SAME

С десяток новых монстров, новые заклинания, много нового оружия, две новые расы, новые локации, улучшенный интерфейс, способ телепортации, перекочевавший из multiplayer. Но концепция не изменилась. Нам так и не дали свободы выбора и перемещения, диалоги линейны, дорога одна, она недрогнувшей рукой дизайнера нанесена на карту и заботливо очерчена высокими горами, непроходимыми лесами, глубокими морями и прочее и прочее. Продолжает радовать графический движок, он все еще способен выдавать красивые пейзажи, а музыка в исполнении все того же Джереми Соула (Jeremy Soule) ласкает слух.

В целом "Dungeon siege: legends of Aranna" является достойным образчиком жанра hack`n`slash и ни в коем случае RPG. Именно ломать и рубить, рубить и ломать приходится на протяжении 2 — 3 вечеров. Если же вы хотите RPG, играйте в Newerwinter Nights: Hordes of Underdark или Knights of the Old Republic.

Кинокомпания Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG (Boll KG) и Gas Powered Games объявили об экранизации Dungeon Siege. Режиссером выступит Уве Болл (Uwe Boll), съемки должны начаться в конце 2004 года. Бюджет составит 50 миллионов долларов.







РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ ADVENTURE
Разработчик/Издатель ▸ UBISOFT
Издатель в России ▸ БУКА

Требования ▸ CPU 700 Mhz/ 128 RAM/ 32 Video T&L/ 2 2 GB HDD

9,5

(+)
- Игра-шедевр

(−)
- Очень короткая
- Невозможность пропускать ролики
- Не очень понятная карта
- Не всегда удобная камера

Уважаемые читатели, внимание! Я начинаю описывать игру Beyond Good & Evil. ОНА ВЕЛИКОЛЕПНА! ЭТО ШЕДЕВР! Я закончил описывать игру Beyond Good & Evil. Спасибо за внимание. Искренне ваш. Шишкин.

Понимаешь, это слово как бумажник.
Раскроешь, а там два отделения.
Так и тут — это слово раскладывается на два.

Л. Кэролл "Алиса в зазеркалье".

Вот теперь вы можете бежать с увесистым молотком в руке к своей копилке со сбережениями на коллекцию Покемонов. Затем, сбивая прохожих, как можно быстрее нестись в ближайший компьютерный магазин и требовать у продавцов данное творение французской студии Ubisoft. И вскоре, очутившись дома, играть, забыв про все…

Хотя нет… Про пищу забывать не стоит, поэтому передвигаем холодильник как можно ближе к компьютеру (чтобы была возможность дотянуться, не вставая со стула). Вот теперь уж точно можно начинать. Инсталляция прошла успешно, под веселенькую музыку. Запускаем Beyond Good & Evil. Начинается сказка.

Однажды в далекой-далекой галактике… Жители планеты Хиллис (Hillys) вот уже несколько столетий подвергались атакам расы DomZ, безжалостных инопланетных захватчиков. И все это время натиск чужаков сдерживали храбрые бойцы спецподразделения Alpha Sections. К сожалению, эффективность защиты не всегда была высока, и раса DomZ иногда прорывала оборону, приземлялась на Хиллис и похищала жителей планеты. Однако то ли инопланетяне придумали какую-то хитрость, то ли бравые парни из Alpha Sections забыли приемы борьбы с незваными гостями, но в последнее время такие налеты значительно участились. И начали некоторые хиллиане задумываться: что же случилось? И появились у них определенные сомнения. Именно тогда возникло ядро оппозиции, назвавшей себя IRIS. Члены этой группы утверждали, что Alpha Sections в сговоре с расой DomZ. Какие глупости, право же...

Джейд (Jade) 20 лет прожила на Хиллисе. Родителей своих она не помнила — их похитили пришельцы. Девушка росла под присмотром Пэйджа (Pey'j) — харизматичного человекоподобного кабана (ну да, а что тут необычного), и он заботился о ней, как о своей собственной дочери. Жили они на маленьком острове, по вечерам включали мощную лампу маяка, единственного строения на этом забытом всеми клочке суши. Джейд освоила профессию фоторепортера, и все время проводила со старой камерой, единственным предметом, который остался от родителей. Ремеслом фотографа девушка зарабатывала на хлеб себе, Пейджу и горстке ребятишек, чьи родители тоже были похищены бессердечной расой DomZ и которых Джейд и



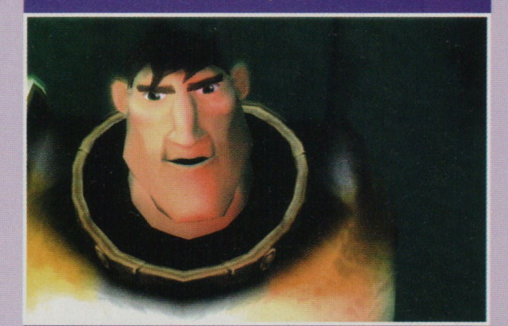




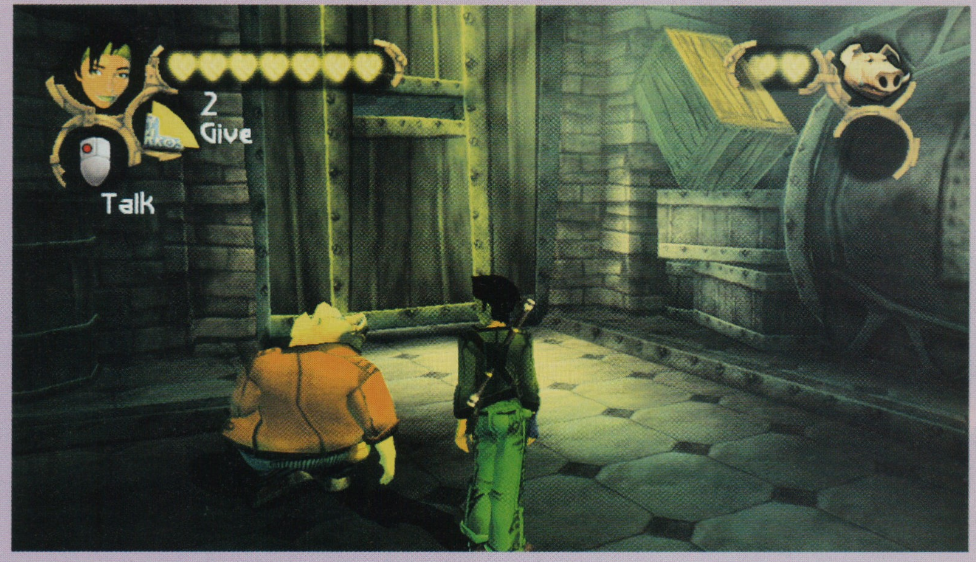
ДЖЕЙД (JADE)
Возраст: 20 лет
Род занятий: Фоторепортер; владеет агентством "Джейд Репортинг" (Jade Reporting)
Характеристика: Жизнерадостная, бойкая девушка. Очень любит авантюры. Сильно привязана к дяде Пейджу и осиротевшим ребятишкам, которых она приютила.
Навыки: Отличный фотограф, врожденный дар к расследованиям, умеет действовать бесшумно и скрытно, мастер боевых единоборств, отлично владеет шестом Dai-Jo.



ПЕЙДЖ (PEY'J)
Возраст: 50 лет
Род занятий: На все руки мастер
Характеристика: Ворчлив, однако при этом заботлив и обаятелен. Души не чает в непоседливой Джейд.
Навыки: Гений механики и электроники. Может починить что угодно.



ДАБЛ ЭЙЧ (DOUBLE H)
Возраст: 36 лет
Род занятий: Солдат-шпион повстанческого движения IRIS
Характеристика: Честный, прямолинейный и галантный. Лучше всего описать его как современного рыцаря с собственным кодексом чести. Находит некоторое удовольствие в использовании грубой силы вместо тонких умозаключений.
Навыки: Благодаря тренировкам в армии находится в отличной физической форме. Известен своими "головными атаками" — с разбега головой может вырубать врагов и вышибать двери.





Пейдж приютили на своем островке. Всем им нравилась такая жизнь. Вот только если бы не участившиеся в последнее время набеги злобных инопланетян! И вот однажды…

Все, я закончил. Спойлерить не собираюсь, играйте сами и сами вникайте во все перипетии сюжета. Спасибо за внимание. Искренне ваш. Шишкин.

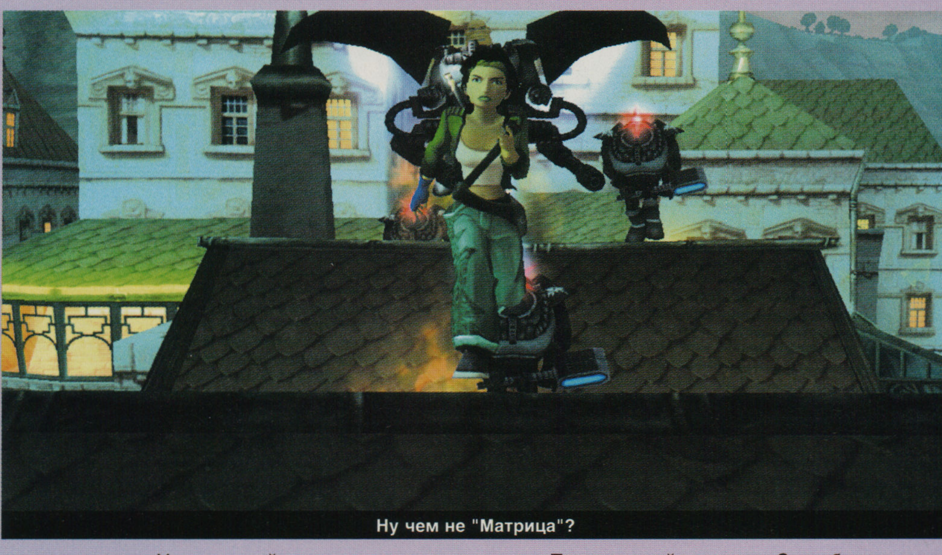
Хотя нет, этого недостаточно для сдачи в журнал. Гр-р-р-р! Хорошо, допишу обзор до конца. Только это все равно ничего не даст, потому что читать про Beyond Good & Evil бесполезно, точно так же, как бесполезно смотреть, как кто-то другой играет в этот шедевр. Нужно самому взять в руки мышку и очутиться в том мире. В мире, где так красивы восходы солнца, где настолько разнообразен животный мир, где высокие технологии так трогательно соседствуют со старинной архитектурой, где вполне мирно уживаются люди и человекоподобные коровы, кошки, свиньи, моржи, носороги и даже акулы, где каждый персонаж наделен поражающей жизненной энергией, да такой, что в существование мира по ту сторону монитора начинаешь верить. Именно поэтому действительно хочется помочь хиллианам избавиться от нападений инопланетян. Именно поэтому всем сердцем желаешь найти разгадку всех тайн. Компании Ubisoft и главе проекта Beyond Good & Evil Мишелю Анселю (Michel Ancel) удалось вложить жизнь буквально в каждый элемент огромного, насыщенного деталями, полотна. А элементов таких здесь много, не счесть. Игре вообще сложно приписать какой-то определенный жанр. Beyond Good & Evil — это просто приключение. Только не то "приключение", которое adventure, которое, в свою очередь, ассоциируется уже со словом quest. Да, в этой игре есть элементы квеста, но на таких же паях в ней присутствуют и





Потрясающе красивый рассвет на Хиллисе

Еще одну положительную тайную дверцу игры можно открыть только с помощью интернета. Каждый раз при сохранении мы получаем так называемый интернет-код. Этот набор цифр и букв нужно старательно переписать на бумажку, зайти на сайт www.beyondgoodevil.com, зарегистрироваться там, переключиться на раздел DARKROOM, ввести логин и пароль, присвоенные при регистрации, и уж затем набрать интернет-код. Если вы прошли игру Beyond Good & Evil достаточно далеко и доказали, что интересы хиллиан не чужды, жмите на кнопку Mission. Вам предложат помочь хакерам антиглобалистской группы IRIS взломать сайт Hyllian News. Действуйте! В награду за успешную хакерскую деятельность повстанцы презентуют секретный код, отпирающий один из тайников на Хиллисе. А внутри тайника… СЮРПРИЗ!

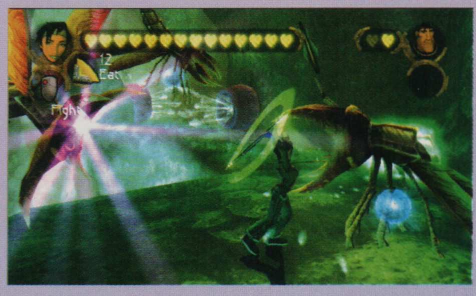

Ну чем не "Матрица"?

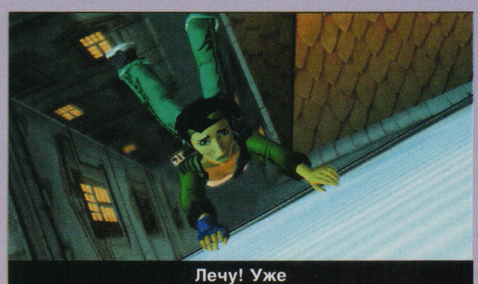
очень органично дополняют друг жанры arcade, fighting, puzzle, RPG, stealth-action, racing, FPS, flying, еще что-то, чего я сейчас не могу вспомнить. Уже не раз команды разработчиков пытались соединять многочисленные жанры, и чаще всего у них получались совершенно ужасающие игровые продукты. Видимо, секрет правильного смешения различных элементов известен только французам. Именно они выпустили шикарный гремучий коктейль Omikron: The Nomad Soul, именно они сейчас сотворили для нас из множества составляющих великолепную Beyond Good & Evil. И каждая из этих самых составляющих выполнена на "отлично". Когда Джейд окружают ужасные монстры, она незамедлительно выхватывает из-за спины шест Dai-Jo, начинает танцевать — и вот уже от происходящего на экране невозможно оторвать взгляд. Изящное вращение посохом, он врезается в туловище противника, Джейд тут же бьет ногой назад, подкрадывавшийся зверь лежит без дыхания, Джейд делает сальто вбок, энергия вращения переходит в движение шеста, и он "стремительным домкратом" обрушивается на голову очередного супостата… Глупышка, ты действительно думал уйти от справедливого возмездия? …Джейд, пригнувшись и тихо ступая по каменному полу, пробирается за спинами четырех бойцов Alpha Sections на тщательно охраняемую фабрику, где, скорее всего, отыщутся ответы на многие вопросы. Тихо, сердце, тихо, не выдай меня. Скорее повернуть за угол, отдышаться — и снова вперед. У следующей двери топчется охранник. Выглянуть из-за угла, переключиться в режим нацеливания метательных дисков, увеличить изображение до максимума, поймать в перекрестие фильтрующий баллон на спине противника, метнуть диск. Дорога свободна, теперь главное — не попасть нечаянно в постоянно мигрирующий кружок света, жадно ищущий цель для автоматической пушки. …Джейд на старте потеряла драгоценные доли секунды, упершись бампером в ховеркрафт резко затормозившего болвана. Руль резко влево, включить турбо-двигатели — нужно прийти первой. Троих обгоняю без особого труда, а вот с оставшимся придется повозиться. Въезд на площадку — резкое ускорение, прыжок через холм, впрыскиваю смесь — снова ускорение, иду вровень с лидером, в поворот вхожу по малому радиусу, на долю секунды сбрасываю турбо-двигатели, затем врубаю их снова, впрыскиваю смесь, финишная черта пересечена. Жемчужина теперь моя! А ведь таких жемчужин по всему Хиллису 88 разбросано. Ничего, найду. …Еще профессор Академии Исследования Фауны Хиллиса просила Джейд сфотографировать всех живых существ, населяющих планету. Так что сумма, которую вы так долго копили на коллекцию Покемонов и в итоге потратили на Beyond Good & Evil, не пропадет даром — в игре тоже можно заниматься собирательством изображений необычных зверушек. А сколько еще интересного спрятано внутри шедевра от французских разработчиков! Много-много. Так что играйте скорее. Спасибо за внимание. Искренне ваш. Шишкин.

Ох, что-то я тороплюсь… (Ну, ясное дело — меня ждет Beyond Good & Evil). Надо помедленнее, пообстоятельнее. Описать все радости. Вообще-то сложно выделить элемент, который больше всего поражает во время игры. Но огромную долю очарования ей определенно придает скрупулезная проработка персонажей, наделение их невероятной жизненной энергией. В красавицу Джейд я влюбился уже через десять минут игры, Пейдж радовал постоянным ворчанием и неповторимым тембром голоса, Дабл Эйч (Double H) своим появлением вызвал бурю восторга, а непрекращающееся цитирование им параграфов из кодекса воина "Карлсон и Питерс" (Carlson & Peeters) добавляет игре еще один жирный плюс. Электронный конструкт Секундо (Secundo), обитающий в сканере Джейд, три носорога-растамана Бабукар, Иссам и Хэл (Babukar, Issam and Hal), содержащие Mammago Garage и продающие контрабандный товар, бык в солнцезащитных очках, владелец бара Akuda — каждый персонаж действительно живой.

Графическая составляющая игры просто завораживает. Сочные краски, эффективное использование света и теней, применяемый к месту blur-эффект, красивая вода, отражения, туман — все это помогает перенестись туда, на Хиллис. Примером уникальности графики может послужить следующая история. Для обзора мне, как вы понимаете, нужно






Лечу! Уже



Внимание! Стартует ракета. Всем покинуть космодром



снимать скриншоты. После того как было подсчитано количество графических файлов, надерганных из игры, я был немного ошарашен — 863 штуки. Борясь с врожденным чувством прекрасного, я удалял поразительно красивые картинки, оставляя только самые-самые. В итоге количество файлов в папке уменьшилось до 45. Дальше уж я ничего сделать не мог и решил переложить нелегкий труд выбора на плечи наших дизайнеров. Так что картинка, которую вы увидите на экране, запустив игру, поражает великолепием. А уж модели персонажей, анимация — это просто сказка. Джейд слушает брифинг очередного задания, и ее брови сходятся на переносице, глаза прищуриваются, рот сжимается в одну тоненькую линию. Она полна решимости пожертвовать собой во благо беззаботной жизни всех хиллиан. И это только сейчас звучит нестерпимо пафосно, а в самой игре пафоса не замечаешь, ведь Джейд (да и остальные персонажи) "играет" настолько правильно, что начинаешь как заводной кивать головой и верить, верить. И точно так же, как Джейд, сам рвешься на полную опасностей базу Alpha Sections — узнать всю правду. Однако есть в графике один маленький минус. Это текстуры. Не все они такие четкие, какими их хотелось бы видеть. Иногда посреди поражающей натуральностью картинки на глаза попадается отвратительная замыленная текстура — и волшебство сразу рушится. Однако спешу вас успокоить, такие моменты встречаются не так часто, да и магия Beyond Good & Evil восстанавливается буквально через 10 секунд. И помогает в этом, кроме всего прочего, звуковое оформление.

Если аудиоэффекты ничем особенным не выделяются (все они сделаны на довольно высоком уровне, но не более того), то озвучка персонажей выше всяческих похвал. Хриплый голос Пейджа, пафосные речи Дабл Эйча, решительные нотки в высказываниях Джейд, потрясающий испанский акцент Секундо, выкрики Иссама, Хэла и Бабукара в стиле раста — все это магическим образом переплетается и дарит только положительные эмоции. А ведь есть еще музыка. Она фантастично дополняет жизнью картину Beyond Good & Evil. Различные стили сменяют друга, при этом совершенно не утомляя. Электроника замещается рэпом, затем следуют симфонические мелодии, дальше игра выдает потрясающий рэгги, который вскоре переходит в техно, следующий на очереди — рок инопланетян, и после него — фанк. Каждая композиция написана с любовью, каждую хочется слушать еще и еще. Однако, как и в графике, в звуковой части игры тоже есть маленький минус. Это отсутствие озвучки на все фразы персонажей. Иногда так хочется снова услышать интонацию Джейд, снова насладиться выговором братьев-носорогов, но игра неумолимо молчит, выдавая только текстовые диалоги. Спасибо за внимание. Искренне... Хотя нет, продолжим-с.

В процессе прохождения Beyond Good & Evil вам выпадет шанс сыграть в Yo Pearl!, разработанную одним из братьев-растаманов. Носорог безвозмездно (то есть даром) подарит диск с этой довольно увлекательной игрой, как только вы найдете все 88 жемчужин на Хиллисе.



Раз уж речь зашла о недостатках, следует сказать, что мелких недоработок в игре хватает. Итак, приступим. Самое ужасное в Beyond Good & Evil — это ее удручающе низкая продолжительность. Чтобы пройти игру, вам хватит 10 — 15 часов чистого времени. А ведь так хочется продолжить путешествие со ставшими уже родными Джейд и Пейджем, Дабл Эйчем и Секундо (последний, к сожалению, появляется не так уж часто — только в начале и в самом конце игры). Остается только надеяться, что разработчики в скором времени выпустят вторую часть, благо после финальных титров нам недвусмысленно намекают, что продолжение обязательно будет. Еще в минусы игры следует записать невозможность пропускать ролики, не очень понятную карту, не всегда удобную камеру, которая иногда даже залетает в голову к Джейд, соотношение экрана 16:9, которое оставляет снизу и сверху от изображения по черной полосе. Однако все это (за исключением, конечно, продолжительности) — незначительные ошибки, которые простительны людям, сделавшим такую потрясающую игру. Эти мелочи даже не стоило бы учитывать при выставлении оценок, и тогда Beyond Good & Evil получила бы максимальный балл. А вот именно за то, что у нас так быстро забрали настолько полюбившийся мир, за то, что насильно оторвали нас от ставших родными героев, за то, что так грубо разрушили волшебство переноса в иную вселенную, мы и замораживаем сердце жидким азотом, закрываем глаза и твердой рукой отбираем у игры полновесные полбалла. Да, уважаемые французы, мы неумолимы. Вот выпустите продолжение, избавите его от всех недоработок первой части — тогда и получите свои 10 баллов. Вы ведь выпустите? Да? Пожалуйста! Скоро? Я так надеюсь на это...

Вот, вроде, и все. Обзор написал, похвалил (в целом) творение гениальнейшего француза Мишеля Анселя и его команды. Но все равно это был мартышкин труд, ибо я не передал и толику обаяния игры. Поэтому, не боясь навлечь на себя гнев остальных наших авторов, я призываю вас отложить на время журнал, пойти приобрести Beyond Good & Evil и очутиться на Хиллисе. Удачи! Спасибо за внимание. Искренне ваш. Шишкин.





Тайна Третьей Планеты

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ ARCADE
Разработчик/Издатель ▸ АКЕЛЛА
Издатель в Украине ▸ МУЛЬТИТРЕЙД

Требования ▸ Windows 98-XP/ CPU 500MHz/ 128 RAM/ 16 Video

7,0

\+
- Отсутствие насилия
- Сохранена атмосфера первоисточника
- Правильное звуковое сопровождение



- Игра слишком коротка
- Невыразительные анимационные вставки

1 сентября 2003 года компания "Акелла" объявила о подписании договора с Киром Булычевым и приобретении прав на разработку игры по мотивам повести "Путешествие Алисы". А утро пятого числа того же месяца началось с тяжелой вести: на 69 году ушел из жизни талантливейший советский детский писатель последних пятидесяти лет Игорь Всеволодович Можейко. Вышедшая "Тайна третьей планеты" не последняя, надеемся, игра по мотивам его замечательных произведений дает нам еще один повод вспомнить одного из лучших советских фантастов.

— А хотите, я его стукну? Он станет фиолетовый, в крапинку.

Игорь Всеволодович Можейко, более известный как Кир Булычев, написал за свою жизнь не одну сотню произведений. Лауреат Государственной премии СССР, лауреат премии "Аэлита-97". Около 20 его сценариев и книг было экранизировано. Послужной список можно продолжать еще очень долго. Однако в голову упорно приходит всего одно имя. Алиса. Алисе Селезневой, уроженке Москвы будущего, посвящено более 40 повестей и немалое количество рассказов.



5 секунд, полет нормальный

На вид Алиса была самая обыкновенная девочка, лет двенадцати, волосы у нее были светлые, коротко подстриженные, глаза голубые, ноги длинные, все как у людей, даже немного загорелая, хотя в апреле еще рано загорать.
Кир Булычев "Сто лет тому вперед".

Пятисерийный фильм "Гостья из будущего" (1984) давно признан классикой детского кино. А вот в мультипликации высокое место в негласном хит-параде по праву заняла "Тайна третьей планеты". Мультфильм, созданный в 1981 году по мотивам повести "Путешествие Алисы", сразу полюбился юному зрителю, а некоторые цитаты еще не один год вспоминались с улыбкой.

Само собой разумеется, что двухмерная аркада, созданная по столь удачно экранизированному произведению, во многом перекликается именно с мультфильмом. Персонажи будто сошли с кинолент, цветовая гамма и музыкальное сопровождение выдержаны в соответствующем духе. Да разве могло быть по-другому, ведь в создании игры принимала участие Наталья Вячеславовна Орлова — художник-постановщик мультипликационной картины.

— Птица говорун отличается умом и сообразительностью.

Новая "Тайна третьей планеты", чьей целевой аудиторией являются дети дошкольного и младшего школьного возраста, может на некоторое время занять и старшее поколение. Особенно если у него первой ассоциацией с именем Алиса будет "Селезнева", а уж после — "Лиддел" или что-либо еще.


Раз ромашка... Два ромашка...

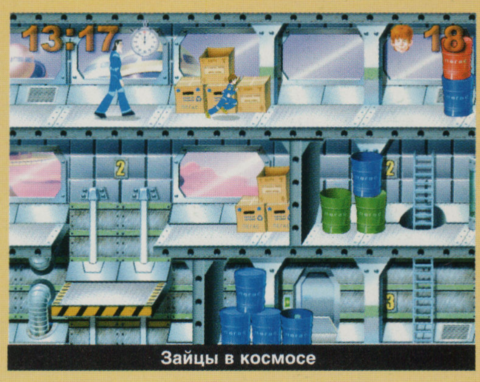
— Ну, если коровы уже летают, то мне в космосе делать нечего...

Стартовое меню стилизовано под рубку "Пегаса", откуда и начнутся приключения. На протяжении 14 эпизодов, соединенных анимационными вставками (качество которых могло бы быть и повыше), мы вместе с Алисой путешествуем по экрану, изредка переключаясь на управление профессором Селезневым. Первая миссия дает повод испугаться, что


Алиса-Лариса


Шарогонки


Бедные мои манипуляторы


Зайцы в космосе

нам выдали очередную заурядную "бродилку", однако с каждым новым заданием улыбка на лице становится все шире. Гонки на тарелке, летающей доске, воздушных пузырях и своеобразном "космоджипе" привносят в игру необходимый динамизм. Тогда как чередующиеся с ними "лабиринтовые" уровни, наоборот, характеризуются исключительной неторопливостью, даже когда необходимо выполнить задание "на время". И вот мы уже ловим маленьких шишинерцев, ворующих из холодильников космического

— Я же просил четыреста капель, а тут четыреста две!

корабля ананасы, поливаем взбесившиеся и разгуливающие по "Пегасу" кустики с Альдебарана, меняем масло роботам с планеты Шелезяка и гоняемся за Говоруном под скептические замечания Зеленого. А уж сколько эмоций вызывает погоня на неуловимо напоминающем самовар автомобиле с ракетным ускорителем за птицей Крок, похитившей Алису!

Родилась Алиса 17 ноября. Это день удачный для такого события. Могло быть значительно хуже. Я, например, знаю одного человека, который родился 1 января, так никто специально его день рождения не празднует, потому что Новый год праздник общий. Плохо приходится и тем, кто родился летом. Все друзья или на каникулах, или в разъездах. Алисе на это жаловаться не приходится.
Кир Булычев "День Рождения Алисы".

И не упомнить, наверное, насколько давно мне в руки попадалась столь позитивная и беззлобная аркада. Ведь уже почти никого не удивляет, что большая часть детских компьютерных игр проходит в раздаче тумаков увесистыми предметами


Пап, ты такого видел?

обстановки и стрельбе из многоствольного оружия по супостатам всех мастей. В принципе, мы к этому уже привыкли. Что ж, тем приятнее, что единственной агрессией со стороны игрока за все время оказывается стрельба известного космозоолога профессора Селезнева по жестяным помощникам космических пиратов, да и та ответная.

Если что в игровом процессе и разочаровывает, так это его печальная непродолжительность: даже самый юный геймер без труда справится с игрой за день, а то и за несколько часов. А еще так и не были продемонстрированы обещанные гонки на склиссе.

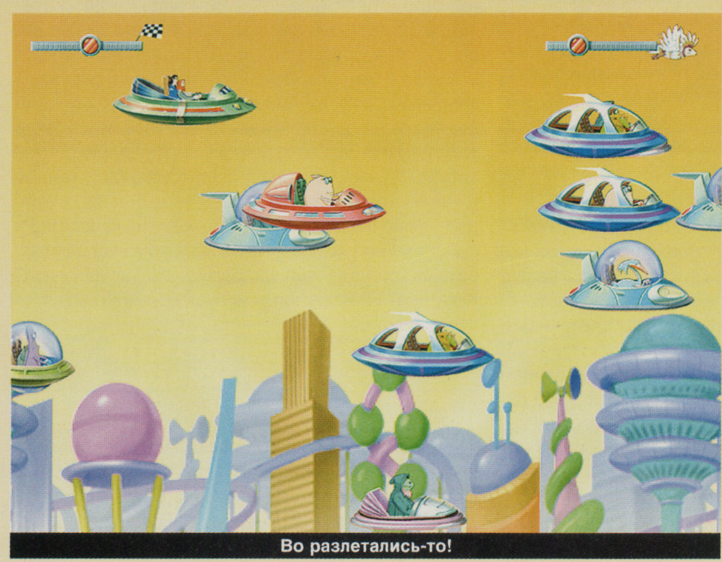
— Селезнев, старина! Ну, это же надо! Сколько световых зим!

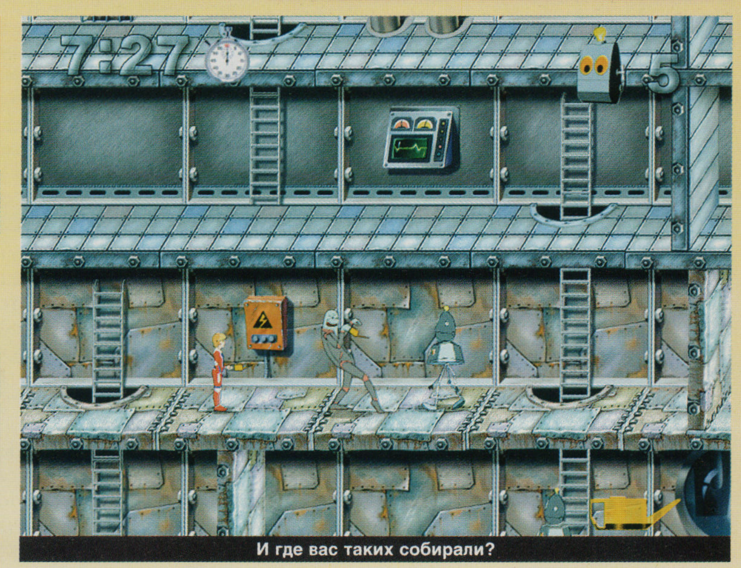
Как результат, получилась добрая, очаровательная, но неприлично короткая детская аркада с низкими системными требованиями о приключениях Алисы Селезневой. Разработчики обещают, что она станет не последней в серии, и на суд юных игроков будет вынесен еще и квест в компании с циклом обучающих программ. А мы понадеемся на еще один заряд положительной энергии. Нельзя сказать, что подобными вещами нас в последнее время слишком часто балуют.

— До свидания, мы еще увидимся. Запомните, меня зовут Весельчак У.


Земля, прошу посадки

А когда Алиса с Громозекой шли обратно к своему кораблю, Громозека легонько потрепал Алису когтем по плечу и сказал:
— Не расстраивайся. Может, тебе еще поставят памятник на этой планете.
— Не нужен мне их памятник, — сказала Алиса. — Главное — что они остались живы и здоровы.
Она помолчала и добавила:
— Только обидно, что в истории написано, будто я поливала их духами.
— В истории остается только главное, — сказал Громозека. — А детали могут и не сохраниться в памяти людей.
Кир Булычев "День Рождения Алисы".


Во разлетались-то!


И где вас таких собирали?

Робин Гуд
На страже короны

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▸ TBS/ACTION
Разработчик ▸ CINEMAWARE
Издатель в России ▸ АКЕЛЛА
Издатель в Украине ▸ МУЛЬТИТРЕЙД

Требования ▸ CPU 1 GHz/ 256 RAM/ 64 Video/ 1 GB HDD



\+
- Захватывающий геймплей
- Множество интересных элементов
- Грамотная локализация
- Музыка

−
- Общая аркадность
- Невозможность пропуска вступительных роликов



ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Думаю, многие из вас слышали про теорию "цикличности" истории. Смысл ее заключается в том, что определенные политические, экономические и социальные процессы уже имели место быть энное количество лет назад, и в дальнейшем следует ожидать примерно то же самое.

Если проводить аналогии с историей игровой индустрии (благо эмпирического материала уже хватает), то сейчас можно наблюдать завершение цикла "Вторая мировая", в дальнейшем же можно спрогнозировать период "Вьетнам + Дикий Запад", ну а сейчас же мы с вами вступаем в эпоху реанимации старых горячо любимых игр.

Судите сами: Prince of Percia: Sands of Time, как возвращение того самого ПРИНЦА, Bard's Tale, недавно анонсированная Фиргусом Уркхатом (Feargus Urquhart), основной идей которой является облачение шедевра минувших лет в новые технологичные одежки, и, разумеется, рецензируемая сейчас "Робин Гуд: На страже короны" (Robin Hood: Defender of the Crown), по сути являющаяся римейком культовой игры 16-летней давности периода ZX Spectrum.

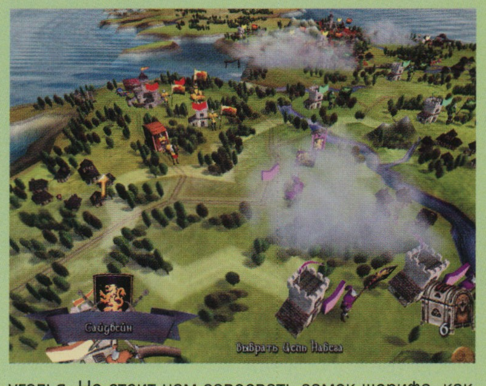
Компания Cinemaware, ответственная за разработку "Робина Гуда", уже отметилась релизом Defender of the Crown — Digitally Remastered Edition — цифровой переделки того самого спектрумовского хита. Обладая лицензией на игру, разработчики решили полностью перенести Робина Гуда в 3D.



ШЕРВУДСКИЙ РЭКЕТ

Оставим историкам и литературоведам споры о существовании Робина Гуда как реального исторического персонажа. Всем наверняка хорошо знакомы по фильмам и книгам истории о славном парне Робине, который сколотил команду из харизматичных личностей и грабил богатых лордов во имя справедливости и исключительно для блага беднейших слоев английского населения. Но взглянем правде в глаза: Робин Гуд — это попросту разбойник с большой дороги, грабивший и убивавший людей, которые если чем-то и провинились, то только толщиной своего кошелька. Тонкий PR-ход с раздачей денег бедным лишь трюк, чтобы войти в историю. Вот за этого неоднозначного персонажа нам и придется играть.

Все начинается очень безмятежно. На заднем плане — феодальная Англия, бедствующая под пятой принца Джона (король Ричард, как мы помним, попал в плен во время III Крестового Похода). У нас же свои проблемы: есть база в Шервудском лесу и противник в лице (угадайте кого? правильно!) шерифа Ноттингемского. Вначале все выглядит совсем невинно — локальная потасовка за разбойничьи



угодья. Но стоит нам завоевать замок шерифа, как появляется Мэрион и начинает взывать к национал-патриотическим чувствам Робина и рассказывать о долге перед Англией, грядущей войне за Корону и его обязательном участии в этой войне. У Мэрион "как раз случайно" находится знакомый дворянин Вилфред Айвенго (!), который готов любезно предоставить нам не только свои земли, но и услуги в качестве замкостроителя и турнироорганизатора. Итак, в нашем распоряжении: малыш Джон — полководец, Вилфред — дворянин, Мэрион — шпионка, ну и Робин Гуд — знатный рэкетир и просто рубаха-парень. Идеальная команда для захвата и убийства принца Джона, вы не находите? Кстати, это и является основной целью игры.

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ ЭКШН

Именно так можно охарактеризовать жанровую принадлежность "Робина Гуда". Есть глобальная стратегическая карта, на которой мы при поддержке малыша Джона производим набор войск и ворочаем армиями, воюем, осаждаем замки; отсюда мы





Робин Гуд как персонаж английского фольклора создавался поколение за поколением. Первый Робин Гуд был крестьянином, а не изгнанным феодалом, и жил в Барнсдейльском Лесу, а не в Шервуде. Он не отстаивал интересы саксов в их противостоянии с норманнами. И уже сэр Вальтер Скотт превратил его в дворянина вне закона, который имел свои представления о правде, чести и справедливости.

также отправляем в разбойничьи action-рейды господина Робина и отсылаем на шпионские задания его возлюбленную Мэрион, организуем с помощью Вилфреда рыцарские турниры, строим укрепления в подконтрольных провинциях.

Те из вас, кто не играл в оригинал, уже наверняка задумались о принципиальной возможности реализации всего вышеперечисленного. Как же все эти элементы совмещаются в одной игре? Все просто — общий режим игры пошаговый. За один ход мы можем, набрав армию, отправить ее завоевывать провинцию, совершить набег на торговцев или рейд во вражеский замок, выступить на турнире.

Бой при захвате провинции по своему виду напоминает партию в шахматы, но сама реализация по своей сути весьма аркадна. Не очень внушительно выглядит и осада замка: сперва при помощи катапульт требуется разрушить укрепления, а уж потом вступить в бой.

Action при непосредственном участии Гуда сделан весьма интересно. Мы по своему выбору можем: взгромоздившись на дерево, постреливать оттуда по проезжающим внизу лучникам (не забывая уклоняться от их стрел) и получать за каждую убиенную тушку дензнаки. Или, аки демон, совершить вылазку в близлежащий замок и, прорвавшись с помощью верного меча через полчища рыцарей, национализировать замковую казну. Тут существует риск попасть в тюрьму, если вы не успеете совершить "мокрое дело" до рассвета. Бой осуществляется с помощью трех клавиш, есть даже комбо-удары. А еще можно, взгромоздившись на лошадь, выступить на турнире и завоевать деньги (400 золотых), землю (одну провинцию из земель поверженного лорда на выбор) и славу (просто славу). Необходимо с помощью клавиш A и S разогнаться на лошади, а потом с помощью мышки попасть по всаднику, который на всех парах несется навстречу.

Кроме этого Мэрион, можно отправлять на разведку к противникам, она пришлет оттуда оперативную информацию о количественном составе армии. Изредка появляется монах Тук, который клянчит по всему королевству деньги на выкуп за Ричарда. Просит святой отец немало — 10000 золотом.

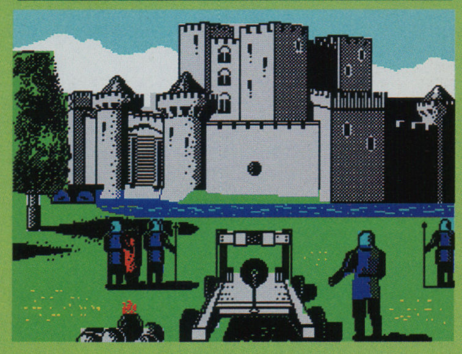
КРАСОТА ПО-АНГЛИЙСКИ

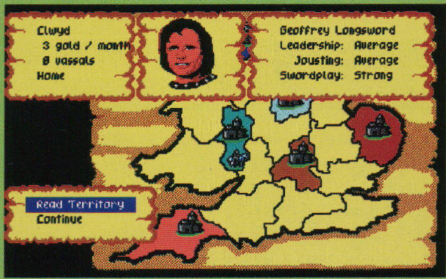
Внешне "Робин Гуд: На страже короны" выглядит весьма неплохо. Красивые бэкграунды, создающие правильную атмосферу, хорошая анимация персонажей во время боев. Однако чувствуется, что разработчикам нужно было потратить чуть больше денег и времени на создание игры. Добавить бы динамики в нескольких статичных миссиях за Робина, да сделать интереснее стратегическую карту. Правда, графические неувязки сглаживает музыкальное и звуковое оформление. Зато раздражает невозможность пропускать вступительные ролики и некая корявость интерфейса. Хотя в целом трансформация удалась на славу. Все положительные моменты оригинала были сохранены, а в геймплей по "голливудским" стандартам производства римейков внесены косметические изменения.

Вот неполный список фильмов о Робине Гуде:
The Adventures of Robin Hood (1938)
The Story of Robin Hood (1952)
Robin Hood (Disney) (1973)
Robin Hood and the Sorcerer (1983)
Robin Hood: The Swords of Wayland (1984)
Robin Hood — Prince of Thieves (1991)
Robin Hood (1991)
Robin Hood — Men in Tights (1993)

А оригинальных игр было мало:
Defender of the crown
Robin Hood: Legends of Sherwood

Вот так вот игра выглядела раньше











LORDS of EverQuest

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ RTS/RPG
Разработчик ▸ RAPID EYE ENTERTAINMENT
Издатель ▸ SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Требования ▸ CPU 1 Ghz/ 256 RAM/ 32 Video/ 1.1 GB HDD



6,0

\+
- Множество интересных находок
- До блеска отполированный интерфейс
- Необычные режимы многопользовательской игры

−
- Фантастическая вторичность
- Неумелая комбинация RPG и RTS
- Чрезмерная линейность кампаний

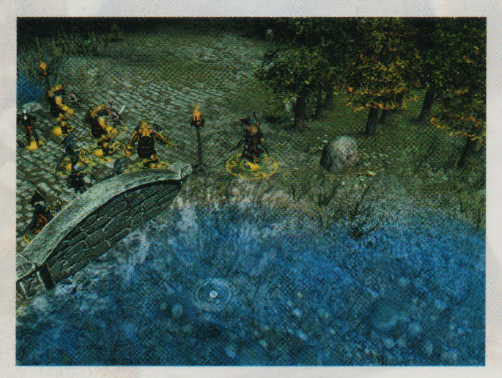


Когда прошлым летом Sony Online Entertainment объявила о новом проекте в жанре RTS, игровая общественность сразу обратилась в слух. Еще бы, RTS на базе EverQuest, одного из самых обитаемых фэнтези-миров MMORPG. Миграция в недружественный стан стратегий была преподнесена следующим образом: мол, наши уважаемые почитатели и потребители не всю мифооснову мира EverQuest знают одинаково хорошо, а посему им предлагается изучение первоисточников. Но мы-то с вами знаем истинную причину…



Действительно, в свете грядущей EverQuest 2 ни один способ привлечь к ней внимание не зазорен, а попытка параллельно покорить новые вершины игростроения даже интересна. Излагать мифы было поручено Rapid Eye Entertainment — молодой команде разработчиков из солнечного Сан-Диего (Калифорния).

Судя по разбросанным по ходу прохождения намекам, действие происходит ни много ни мало за 10 000 лет до событий многопользовательской EverQuest. Три группировки борются за самое теплое место под лампочкой в террариуме друзей, — на земли Норрат (Norrath) претендуют Царство Тени (Shadowrealm), Братство Зари (Dawn Brotherhood) и Союз Старших (Eldar Alliance). Эти фракции были собраны из подобных друг другу рас, населяющих мир EverQuest. К примеру, в Братство Зари входят гномы, люди и керраны (karrans). Соответственно, игрок имеет возможность следить за историей с трех различных позиций на протяжении практически одного и того же сюжетного времени.



Первый запуск Lords of EverQuest может вызвать у игрока настойчивое ощущение deja-vu, которое будет усиливаться с каждой минутой. "Батюшки мои, так это же Warcraft!", — воскликнет практически каждый, кто знаком с детищем многоуважаемой Blizzard. Геймплей творения Rapid Eye со всеми его стратегически-ролевыми элементами если и отличается от "первоисточника", то практически всегда в худшую сторону. Разве что визуальная сторона происходящего порой предстает в более выгодном свете. Трехмерный движок достаточно неплох, а изрядное многообразие и оригинальность существ, населяющих мир, привносят требуемое оживление.

Игра получилась достаточно длинной — разовое прохождение всех трех кампаний (по дюжине миссий за каждый союз) займет у игрока 60-75 часов, а ведь существует возможность пройти каждую кампанию до 5 раз, взращивая нового Лорда в качестве очередного предводителя дворянства. Каждый из них наделен аурой, влияющей на параметры как союзных войск, так и вражеских полчищ, и может носить несколько предметов и/или свитков с заклинаниями (невероятно оригинальная находка, не правда ли?). По ходу развития событий мы также выбираем из существ, перешедших рубикон 6-го уровня опытности, двух наиболее профпригодных и посвящаем

Шлифовка древесных эльфов делает их действительно гладкими. (Из сообщений во время загрузки)



Ну почему у клериков всегда подгорают хлебцы? (Из сообщений во время загрузки).





отличившихся в Рыцари, что автоматически наделяет их новыми способностями. После этого завоевавшие высочайшее расположение смогут переходить из миссии в миссию абсолютно безвозмездно. Тогда как кого-либо из остальных существ, если возникнет желание видеть их на экране в следующей главе, придется выкупать, используя ограниченное количество "очков переноса". С учетом того, что чем выше уровень вожделенного существа, тем дороже обойдется его дальнейший перенос, ролевой элемент автоматически сводится к стандарту "Лорд + 2 рыцаря + пара существ старших уровней". Возможность накопления опыта каждым юнитом в игре, расхваливаемая разработчиками, оказывается практически ничего не значащей, так как в пределах одной миссии рядовые воины не успевают подняться более чем на два-три уровня (из максимальных двадцати), а заметить без сверхточного хронометра вкупе с приборами для фотофиниша разницу между одинаковыми существами, разнящимися на эти самые "два-три уровня", практически невозможно. Кроме того, стоимость любых улучшений довольно высока, в то время как денежного ресурса (экономическая составляющая просто рудиментарна — платина правит миром) практически всегда не хватает.

Ледяные гиганты с фруктовым вкусом — сделай сам! (Из сообщений во время загрузки)



Поедатели гномов, шаг вперед! (Из сообщений во время загрузки)

Итак, последней надежной игрока остается увлекательный процесс боевых действий. Однако даже здесь нас ожидает разочарование. Нет, разумеется, беспроигрышная комбинация "несколько наиболее сильных бойцов + несколько стрелков/магов + как можно больше лекарей/клериков" уже давно не нова, но почему-то именно в Lords of EverQuest она приобретает столь возмутительные масштабы. Перенося с уровня на уровень по паре воинов, магов и клериков, а также с самого начала выстроив здание по производству этих самых гиппократов, игрок попросту обречен на победу. Прохождение кампании вряд ли вызовет слишком много затруднений даже у начинающего стратега, наверное, именно поэтому кавcovерзные разработчики обеспечили нас и недостатком ресурсов, и чрезвычайно ограниченным количеством войск в миссиях без постройки базы, и весьма сильными монстрами, населяющими окружающий мир. Однако сбалансированного отряда из десятка существ оказывается достаточно для любого противостояния. Тут-то и приходит скука. Взяли отряд — нашли врага — посмотрели на полыхающую радугой заклинаний свалку — подождали восстановления здоровья — взяли отряд — нашли... Повторение этой несложной мантры и есть залог нашего неизбежного успеха. Единственное, что может как-то помешать почти автоматическому путешествию по сюжету, это ненастраиваемая агрессивность подотчетных существ. Если вы хоть раз забываете отдать команду "держать позицию" после каждого (!) перемещения отряда, то пробегающий мимо вражеский платинодобытчик запросто уведет за собой отряд в самую глубь базы противника, что, учитывая разную скорость передвижения юнитов, равносильно потере всех ваших работников топора и посоха.

Шлифовка древесных эльфов... Теперь на 32% глаже. (Из сообщений во время загрузки)

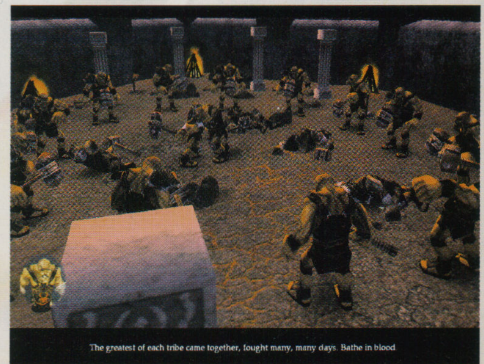
Надежда на захватывающий сюжет по мере прохождения также растворяется. Если для западного потребителя, знакомого не понаслышке со вселенной многопользовательской EverQuest, происходящее, возможно, и является мифологией давно обжитого и любимого мира, то для нас с вами предлагаемый дискурс оказывается всего лишь очередной историей в жанре фэнтези. Гражданская война Царства Тени, Братство Зари, отражающее неожиданные атаки Союза Старших, Союз Старших в поисках утраченного лидера — вот, пожалуй, и вся фабула. Хотя нельзя не признать, что отдельные миссии действительно отличаются оригинальностью. Взять, к примеру, случай, когда игрока помещают на небольшую базу посреди кладбища, по которому курсируют полдюжины мощных некромантов-ренегатов, вызывающих, к вящей радости защитников, все новые и новые полчища нежити, — смертоносная карусель получилась действительно занятной.



Отныне всех полуэльфов считать эльфами на 0,4999. (Из сообщений во время загрузки)

А если еще и абстрагироваться от глобальных недостатков игры, то обнаруживается, что достоинств и интересных находок в Lords of EverQuest действительно немало. Невнятная музыка с лихвой компенсируется весьма достойным озвучиванием персонажей. Графические красоты окружающего мира действительно радуют всяческими рыбками в водных глубинах и тому подобными элементами декора. Интерфейс игры, при всей его вторичности, гибок до невозможности — за одну возможность перемещать и фиксировать на экране его составляющие, а особенно за раздельное регулирование полупрозрачности каждой из них, хочется снять все имеющиеся шляпы. Обязательно стоит отметить и тот факт, что конный юнит после длительного избиения теряет не жизнь, а только лишь лошадь, продолжая сражаться пешим порядком. А уж множество находок — вроде полузатопленных уровней, где половину расстояния приходится преодолевать вброд (что существенно снижает скорость и могло бы дать новый простор для тактических решений) — действительно не могут не радовать, но и спасти происходящее им тоже не удается.

И что же мы в конце концов получили? Некоторое любопытство вызывает лишь многопользовательский вариант игры (режимы "body harvest", "platinum rush" и "lord of levels" оставляют игре шанс на признание), однако с учетом того, что Lords of EverQuest вряд ли успеет снискать достаточную популярность, найти себе противника спустя некоторое время будет весьма непросто. А вот в однопользовательском режиме мы имеем неинтересные по сути своей бои, рудиментарные ролевые и экономические элементы, а в противовес — исключительно удобный интерфейс и длинную, сравнительно занятную сюжетную линию, по которой мы и движемся. Так не лучше ли было назвать происходящее "интерактивной книгой"?







РОМАН ШИШКИН

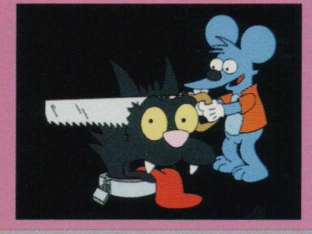
Жанр ▸ ACTION/RACING
Разработчик ▸ RADICAL ENTERTAINMENT
Издатель ▸ VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Требования ▸ 700 MHz/ 192 RAM/ 32 Mb Video



\+
- Много юмора
- Атомосфера мультсериала
- Большое количество бонусов

−
- Неудобное управление
- Ужасная камера
- Игра слишком короткая и слишком легкая
- Отсутствие субтитров



Томми Верцетти вдавил в пол педаль газа и устремился вперед по улице. В Вайс Сити был час пик, и проезжая часть была заполнена машинами. А ему нужно было через пять минут быть на другом конце города. Томми потерял деньги мафии, и Сонни Форели теперь просто так от него не отстанет. И вот у Верцетти есть реальный шанс получить обратно всю наличку, а ему в этом, как назло, стараются помешать пенсионеры, вылезшие на дорогу на своих чадящих пылесосах. Медленно, медленно… А время неумолимо убегает. Томми резко рванул руль на повороте, послушный автомобиль завизжал шинами… УДАР! "Что за сумасшедший остановил свою идиотскую розовую машину поперек улицы… И что это за улица такая? Это вообще не Вайс Сити…". А из окна идиотской розовой машины высунулась голова Гомера Симпсона: "Ммммм… Эй, Верцетти, ты игры перепутал. Здесь тебе не Grand Theft Auto: Vice City, это - The Simpsons Hit & Run!"

ВНИМАНИЕ!

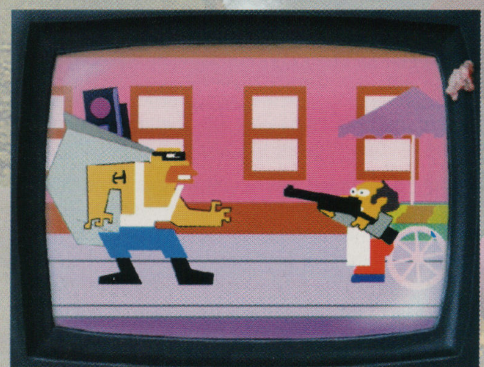
Если вы не знаете, кто такие Симпсоны, либо переверните скорее страницу, либо отложите журнал, бегите в самый большой магазин видеокассет и DVD-дисков, прикупите там все, что содержит в названии "The Simpsons", вернитесь домой, просмотрите всю эту радость и уж затем со спокойной совестью читайте обзор дальше — вы уже фан Симпсонов, вы поймете…

Мультсериал "Симпсоны" (The Simpsons) радует зрителей уже 16 лет — гениальный дядя Мэтт Грёнинг (Matt Groening) придумал их аж в 1987 году. Желтокожих четырехпалых человеков, обитающих в выдуманном городке Спрингфилде (Springfield), любят во всем мире. И, ясное дело, чтобы поиметь побольше зеленых американских денег, мудрые дядьки решили выпускать футболки, ручки, чашки, кепки, полотенца, трусы и кучу тому подобной лабуды с изображением героев мультсериала. А в дополнение к этому начали штамповать игры "про Симпсонов" для различных платформ — некоторые получались неплохими, некоторые были ужасны. И вот появилась The Simpsons Hit & Run. Это шедевр или очередная поделка "по мотивам"? Ни то, ни другое. Это ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ поделка "по мотивам".

У каждой игры должна быть такая сложная штука, как "концепция". В данном случае добры молодцы из компании Radical Entertainment, не мудрствуя лукаво, позаимствовали строительный материал из игр Grand Theft Auto 3 и Grand Theft Auto: Vice City. И в The Simpsons Hit & Run мы можем кататься на автомобиле по городу, сбивая мусорные баки и фонарные столбы, можем выйти из автомобиля и шататься по Спрингфилду в поисках секретных features. Однако не все в игре про Симпсонов сделано идентично игре про мафию, автоугонщиков и "respect is everything". Весело взмахнув ножницами, разработчики вырезали оружие, недобрых бандитов, кровь и вообще все "взрослые" моменты. Теперь нельзя вволю побегать по городу, один за одним сбивая из базуки вертолеты. Нельзя стоять посреди улицы со штурмовой винтовкой, всаживая пулю за пулей в мчащихся навстречу свирепых агентов ФБР и наб-











Все персонажи мультсериала имеют на каждой руке по четыре пальца. И только Господь Бог, появляющийся в некоторых эпизодах, может похвастаться пятью пальцами на каждой руке.

людая, как каждое попадание сопровождается фонтанчиком крови. Нельзя сбить автомобилем проститутку, проехаться по ее несчастному тельцу вздвперед, прислушиваясь к вою кареты "Скорой помощи", спешащей к месту происшествия. Можно лишь пинать прохожих, после чего они отлетают, уморительно размахивая руками-ногами, через пару секунд встают и, как ни в чем не бывало, продолжают прогулку. Сбить пешехода тоже можно, и он начнет точно так же сучить ножками, поднимаясь вскоре без признаков повреждений. "Фи, какая поганая игра! Глупые граждане из Radical Entertainment радикально вырезали все самое интересное", — скажут некоторые из вас. Спокойно, мамаша! Не надо нервничать. Изюминка игры не в том. Освободившееся место разработчики щедро залили фирменным симпсоновским юмором и водрузили сверху сочную вишенку неповторимой симпсоновской атмосферы. И блюдо это получилось потрясающе вкусным.

Для исследования нам выделили семь уровней, каждый с аналогичным числом основных миссий. Кроме того, можно найти пункты выдачи дополнительных заданий (по одному на каждый этап игры) и гоночных миссий (по три штуки). На каждом уровне повсеместно разбросаны 7 коллекционных карточек, собрав которые, вы откроете бонусные гонки. Если же вы были достаточно дотошны, излазили весь Спрингфилд, заглянув в каждый уголок, и нашли все 49 коллекционных карточек, то в меню вашему взору откроется свеженький бонус: мультфильм про двух самых кровожадных и маньячных садистов в мире — кота и мышонка "Щекотка и Царапка" (Itchy and Scratchy). В The Simpsons Hit & Run мы управляем не одним персонажем, их тут пять — Гомер, Барт, Лиза и Мардж Симпсоны (Homer, Bart, Lisa and Marge Simpsons) и Апу Нахасапимапетилон (Apu Nahasapeemapetilon). (Для тренировки дикции и артикуляции рекомендую назвать так вашу собаку, кошку, волнистого попугайчика, хомяка, крысу, морскую свинью, обычную свинью etc.). Можно бегать по городу на своих двоих, можно залезть в моторизированное средство передвижения. Причем оно у каждого персонажа разное. Например, Гомер — счастливый обладатель розового тарантаса, Мардж разъезжает на внедорожнике Canyonero, Барт управляет ракетоподобным Honour Roller. Физика автомобилей очень похожа на поведение машин в GTA — такое же аркадное управление, при ударе первым делом распахиваются капот и багажник, начинают хлопать дверцы. Можно остановить любое из транспортных средств, во множестве снующих на дорогах, залезть внутрь и принять на себя управление оным. Однако здесь все обойдется не так жестоко, как в знаменитых играх про автоугонщика. Ошарашенный водитель не будет со свистом вылетать с насиженного места и плюхаться лицом вниз посреди мостовой. Мы как бы вежливо просим нас подвезти, и любезный уроженец добрейшего Спрингфилда нам ни за что не откажет. Садитесь, уважаемый. Правда, анимации на посадку в чужие машины не выделено, так что мы подбегаем к автомобилю, нажимаем соответствующую клавишу, экран гаснет, через мгновение мы уже сидим в автомобиле, мчимся по асфальту, сбивая невнимательных пешеходов и водонапорные колонки. Между прочим, безнаказанно рушить город нам никто не позволит. Каждое правонарушение скрупулезно учитывается невидимыми стражами порядка, растет шкала плохого поведения, и когда она достигнет определенного положения, к нам со всех сторон устремятся неподкупные полицейские, сопровождаемые воем сирен. Однако неподкупными они кажутся только на первый взгляд. 50 монет местной валюты — и вот уже грозные полицейские отправляются в ближайшую закусочную, дабы набить желудок пончиками. И не будет погони через весь город, не будет спецназа, ФБР и армии. Все тихо и мирно. Вам же не жалко 50 монеток? Тем более что мелочь эта разбросана по всему Спрингфилду — она и просто валяется во дворах зданий, и на крышах, и в ящиках, расставленных в труднодоступных местах, и в автоматах по продаже колы. Монеты эти пригодятся для покупки костюмов для наших героев и разнообразных автомобилей, с помощью которых можно проходить ранее недоступные миссии. Колесить по городу предельно удобно, потому что, во-первых, в нижнем углу постоянно висит карта, которая показывает, где находятся все ключевые точки данного задания. Во-вторых, на дорогах появляются ярко-зеленые стрелки, указывающие, в каком направлении вам следует ехать. И, наконец, в-третьих, заблудиться просто невозможно, так как карта города представляет собой кольцо. Есть, конечно, небольшие разветвления дороги, иногда можно срезать путь по лужайке милого соседа, но всегда, если ехать достаточно долго, приедешь в ту точку, откуда выезжал. Жалко. Безумно жалко. Сразу вспоминается разветвленная карта в игре Grand Theft Auto 3 и Grand Theft Auto: Vice City, ездить по которой, изучать которую было намного интереснее. Однако есть и позитивные отличия. Любую миссию можно в любой момент начать заново, чего так не хватало в GTA. Чтобы сохраниться, не нужно бежать на другой конец города в родной домишко. В любой момент можно вернуться к уже пройденной миссии и получить радость от выполнения задания еще раз.

Сюжет радует очень и очень. Фабулу придумывали те же ребята, которые пишут сценарии для телевизионных серий The Simpsons. Поэтому сюжет

14 января 2000 года на Аллее Звезд в Голливуде с шампанским, музыкой и тому подобной помпой состоялось "открытие" новой звезды с гордой фамилией The Simpsons. Ура, товарищи!

Придумав основных героев сериала, Мэтт Грёнинг (Matt Groening) стал выбирать для них фамилию. Немного поразмышляв, он остановился на Simpson — как сокращение от simpleton's son (сын простака).









На рубеже столетий был проведен опрос, кого народ считает самой выдающейся личностью XX века. Барт Симпсон взобрался на третье место, пропустив вперед лишь Элвиса Пресли (Elvis Presley) и принцессу Диану (Princess Diana).

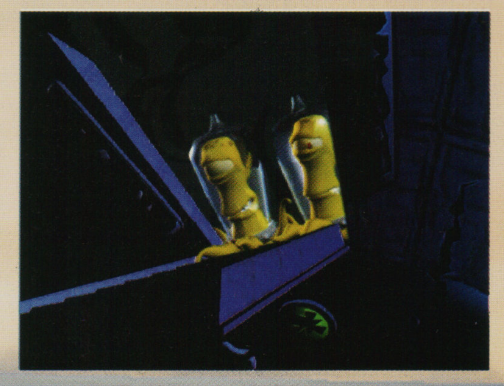
Гомера и Мардж Симпсонов Мэтт Грёнинг назвал в честь своих родителей. Барт — анаграмма слова brat (ребенок, мальчишка, отродье).

блистает полным идиотизмом и несуразностью (в данном случае это громаднейших размеров комплимент). Здесь есть и самовольно влетающие в форточки камеры наблюдения, и таинственные черные фургоны, и ядерные взрывы, и злобные пришельцы, и контроль сознания, и много чего еще. Диалоги под завязку наполнены взрывным юмором. Заскучать определенно не дадут. Однако есть тут маленький нюанс. Чтобы разобраться в сюжете, надо довольно хорошо знать английский язык — ведь фразы не дублируются субтитрами, а практически у каждого персонажа наблюдаются чудовищные фефекты фикции (они явно редко называют Апу Нахасапимапетилона полным именем). Так что изучайте, товарищи, английский язык — и все будет отлично. И упаси вас Всевышний от покупки "атлична пиривиденой на руский язык прафисианальными актерами" версии игры. В озвучке игры The Simpsons Hit & Run принимали участие те же актеры, которые одалживают свои голоса оригинальному мультфильму — Хэнк Азариа (Hank Azaria), Нэнси Картрайт (Nancy Kartwright), Дэн Кастеланетта (Dan Kastelanetta), Джулия Кэвнер (Julie Kavner), Ярдли Смит (Yeardley Smith). Благодаря им создается впечатление, что действительно смотришь один из эпизодов мультсериала. На высоком уровне сделана и музыка. Разнообразные стили, несколько вариантов фирменной симпсоновской мелодии. Путешествия каждого персонажа сопровождает соответствующая ему музыкальная тема. Лиза Симпсон исследует город под звуки саксофоновых блюзов, Барту выделили серьезный рок, а индус Апу Нахасапимапетилон (просто не могу отказать себе в удовольствии заставить вас еще раз прочитать эту фамилию) услаждает свой индийский слух индийскими же мотивами.

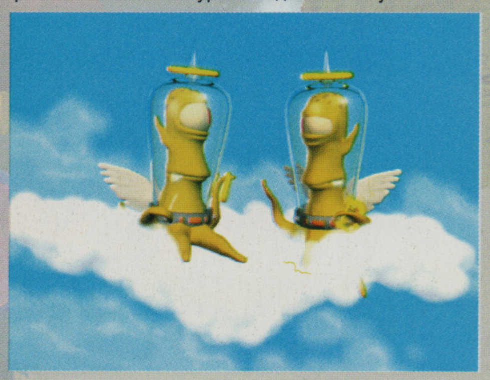
Графика довольно такая симпатичненькая. Никаких особых наворотов вы тут не встретите — окружение выполнено скромненько, но со вкусом. Да, текстуры не такие уж четкие, да, полигонов могло бы быть побольше, но это все предрассудки. Главное — атмосфера, а уж она-то властвует в игре в полной мере. Этот Спрингфилд мы видели в телевизоре, именно в нем живут замечательно двухмерные Гомер, Мардж, Бар... Эй! А почему в игре они трехмерные? Ну, я понимаю, новая эпоха на дворе и все такое, но ведь мы привыкли к плоским Симпсонам! Могли бы применить технологию cel-shading, тогда бы персонажи стали почти двухмерными. А так героев, конечно, узнаешь, но на привыкание к новому обличию надо потратить некоторое время.

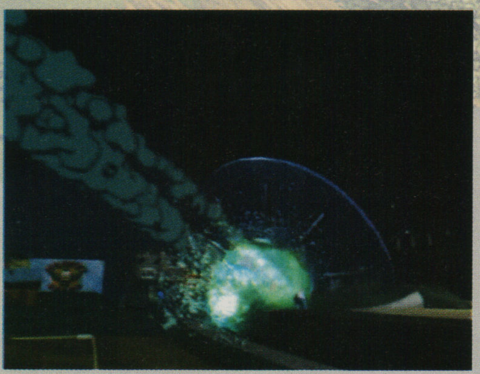
Вот, вроде бы, почти и все. Неужели в игре нет недостатков? Есть, конечно, есть. И самый главный — мы не американцы (вот уж никогда не думал, что назову это недостатком). Следственно, даже вооружившись кожаным толстым кошельком и железными толстыми нервами, довольно проблематично будет отсмотреть все серии мультсериала. А именно это требуется для получения ПОЛНОГО удовольствия от

Семейка Симпсонов обитает в симпатичном желтом доме номер 742, расположенном на Evergreen Terrace. Мэтт Грёнинг выбрал такое название, потому что в детстве он сам жил на точно такой же улице.



игры, ведь The Simpsons Hit & Run просто напичкана ссылками на телевизионные серии. И когда узнаешь в игре какой-то момент сериала, радуешься безмерно, однако сразу же после этого понимаешь, что таких сюрпризов еще очень много. И становится грустно пропускать весь этот карнавал шуток. Еще ужасно раздражает камера. Ну, не приспособлены наши ослабленные нервы для такой камеры! Как не приспособлены они и для ужасающей схемы управления. Да, геймпад спасает, но не сильно, да и есть он не у всех (хотя стоило бы уже быстрее покупать — Принц вернулся на PC; однако об этом в соответствующем обзоре). Еще отмечу склонность автомобилей застревать в окружающих предметах, хорошо что происходит это не так уж часто. А еще в числе недостатков — случающееся иногда падение fps, ограниченное число фраз, произносимых персонажами, низкая сложность и небольшая продолжительность игры. Все это помешало игре стать истинным шедевром. Однако радость, удовольствие и огромную порцию веселья она доставить вполне в состоянии. Так что добро пожаловать в Спрингфилд... Вас будет встречать Апу Нахасапимапетилон!







Disciples II: Rise of the Elves

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ TBS
Разработчик/Издатель ▸ STRATEGY FIRST
Издатель в России ▸ РУССОБИТ-М
Издатель в Украине ▸ МУЛЬТИТРЕЙД

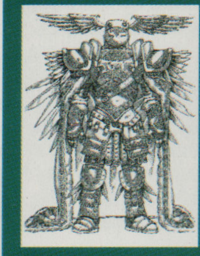
Требования ▸ CPU 233MHz/ 32 RAM/ 8 Video/ 1100 HDD





+
- Хорошо сбалансированная эльфийская раса
- Обновленные фоны, музыка, персонажи
- Сюжет кампании как всегда на высоте

−
- Более ничего нового
- Не совсем удачная анимация некоторых новых юнитов



Высший Творец так гордился своим первым ангелом, Бесрезеном (Bethrezen), что наделил его способностью созидать. Желая испытать свой дар, Бесрезен начал творить совершенный мир. Он назвал его священным словом из языка ангелов — Невендаар (Nevendaar). Когда Невендаар был юн, а его поверхность была еще чистым холстом для воли богов, Бесрезен убедил остальных помочь ему населить Невендаар. Сначала он призвал пару Возлюбленных, Солониэль (Solonielle) и Галлеана (Gallean). Галлеан достиг глубин земли, и многочисленные деревья начали тянуться к небесам. Знак того, сказал он, что его любовь затмевает все в мире. Солониэль заплакала, и ее сияющие слезы пали на Невендаар непрекращающимся дождем, который длился века для смертных, но минуту для Богов. И скоро океаны украсили поверхность мира, однако они были неполны. Вместе Возлюбленные засеяли мир своими народами. Распахнулись деревья и породили из недр своих эльфов, хранителей леса.

Так начинается история игрового мира Disciples — длинной, поразительно интересной саги, которая языком пошаговой стратегии повествует о судьбах народов, населяющих Невендаар. Взлеты и падения гномьих кланов, империи людей, орд нежити и легионов проклятых уже прошли перед нами в первой части серии, однако именно Disciples II: Dark Prophecy стала той игрой, что надолго поселилась в сердцах игроков, потеснив остальных претендентов. Затем были сразу два аддона, — Disciples II: Guardians of the Light и Disciples II: Servants of the Dark продолжили историю мира. Но одна мысль не давала покоя. Где же эльфы? Почему остроухие дети деревьев так и не были удостоены чести появиться на свет в виде отдельного игрового народа, а довольствовались обитанием на задворках карт, получая многочисленные оплеухи от мерно расхаживающих по просторам игромира героев, невероятно охочих до новой порции опыта.

Видимо, боги услышали чаяния игроков, и эльфийская раса наконец-то порадовала нас своим появлением. Тем более, что другой причины появления адд-она (уже третьего, и это за период меньше года!), вновь эксплуатирующего старые технические наработки, Strategy First могли бы и не простить.

Гнев Галлеана был ужасен. Он обрушился на свою былую любовь, ставшую Мортис, с невиданной свирепостью. Его ярость была подобна некоему гигантскому ужасающему животному, убивающему без разбора. Устрашившись того, чем он стал, Галлеан покинул детей своих…С годами эльфы изменились. Правители детей леса становились все могущественнее, а Иллюмиэль (Illumielle) взошла на трон как Королева. Благородные эльфы нашли много общего с людьми. Они начали строить величественные города, создавать блистающие доспехи и постигли искусство войны. Однако в лесах дикие эльфы отвернулись от пути, избранного их сородичами. Они видели свое наследие в том, чтобы жить в первозданных лесах, поэтому отгородились от других рас, предпочитая изоляцию возможному предательству. Группы диких эльфов под предводительством Тора`аха (Tora'ach) создали вокруг некогда безмятежных лесов атмосферу ужаса. Каждый, кто ступал в чащу, рисковал пасть от меткой стрелы. Разведчики стали доносить вести о детях Мортис, продвигающихся в глубь территорий эльфийского народа… Тора`ах вернул домой Фирвенн (Fyrwenn), как и обещал, но лишь запинался, когда Иллюмиэль спрашивала его о произошедшем. Королева увидела бы в этом лишь безосновательное убийство, однако она не была там… она не слышала голоса Галлеана, исходящего от его Оракула. Дикие и благородные эльфы объединились и выступили вместе, следуя повелениям бога.

Дальнейшая история детей Галлеана, самой загадочной из уже пяти игровых рас мира Бесрезена, раскрывается перед нами на протяжении восьми миссий кампании. Что замечательно, от уровня к уровню игровой процесс радикально меняется, так ни разу и не опустившись до банального "всех убью — один останусь". А все новые и новые скрип-









ты порой ведут за собой, порой лишь подталкивают в нужном направлении, при этом постоянно держат нас в напряжении. Диалоги между действующими лицами стали еще интереснее, и сетовать можно лишь на то, что озвучены только вступительные тексты к каждой миссии (ну, как тут не вспомнить творение одной почившей ныне компании, в котором окошки с сюжетом еще при первом появлении на экране хотелось закрыть раз и навсегда).

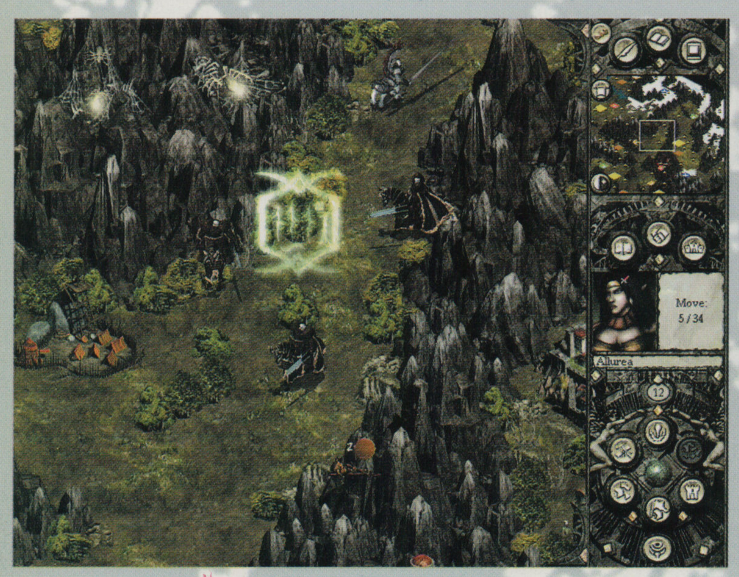
Однако сюжет сюжетом, но введение новой противоборствующей стороны в игру, частью жанрового названия которой является слово "стратегия", представляет серьезную опасность для столь хрупкой категории, как баланс. Однако на этих фронтах все на удивление безоблачно. Новая раса может похвастаться бесподобными стрелками. Юнит, прошедший тернистый путь разведчик-охотник-бандит-разбойник-мародер, на финише представляет собой настоящую машину убийств (за ход наносит сильнейший урон противнику двумя выстрелами подряд, причем выбирает цель для каждого из них). А достаточно слабые изначально лекари в результате лишь немного не дотягивают до целителей Империи и обладают при этом приятным навыком оберегать собратьев по оружию от первых ударов огненной или воздушной магии. Зато похвастаться мощными магами, а уж тем более воинами и крупными существами, дети леса не могут. Стремление к равновесию отразилось и на магии: 24 новых заклинания органично вплетаются в феерию магического противостояния. А вот мудрецы (sages) остроухих, которые старательно "столбят" источники магии (дети леса отдают предпочтение близким по рельефу groove), головы на полторы опережают аналогичные юниты противников. Мудрецы наделены способностью неограниченного призыва младших эн-



Дальнейшая история Империи и горных кланов появилась в форме более раннего дополнения Disciples II: Guardians of the Light и, несомненно, достойна внимания, особенно если вашим выбором в оригинальной игре были именно перечисленные расы. Хотя кроме двух дополнительных кампаний, практически ничем другим адд-он похвастаться не может.

Перед королевой кланов Ята`Хали (Yataa'Hali) стоит нелегкая задача — восстановить нормальное течение жизни своего народа. А величественная история предыдущих побед должна быть запечатлена для будущих поколений. Кланы хотят мира. Однако расе гномов чужды дипломатия и уловки, что изрядно усложняет и без того нелегкий путь кланов…

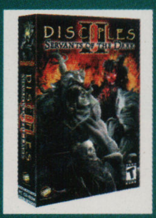
Три силы борются за власть в Империи, три совершенно разных лидера: воитель, снискавший уважение и любовь своих людей, бывший королевский шпион и религиозный фанатик. Какое место в происходящем займут легенды, которые являются вдруг из лесной чащи и заключают союзы? Кто станет новым королем? Не это ли повод взяться за оружие?











Однако не каждого прельщает путь света. И начатая история должна быть продолжена. Disciples II: Servants of the Dark — вот выбор тех, кто проникся духом легионов проклятых и орд нежити. В состав дополнения вошли новые кампании за детей Бесрезена и слуг Мортис.

Старая поговорка о Магомете, движущемся к горе, которая не спешит идти к нему сама, будет пересказана на новый лад. Действительно, если нельзя доставить Невендаар в ад, почему бы не принести ад в Невендаар. А возвращение Галлеана наполнило эльфийские источники новой энергией, при этом оставив их открытыми для атак. И вот легионы проклятых снова вступают в бой.

Чем больше войн, тем сильнее нежить. Эта простая истина привела к тому, что армия Мортис растет пропорционально темпам и масштабам развивающегося конфликта. Сможет ли Мортис с новыми силами вернуться к запланированному отмщению, какие твари появятся на свет в процессе этого, и чем все мероприятие закончится, — не самые простые загадки ожидают своего часа.

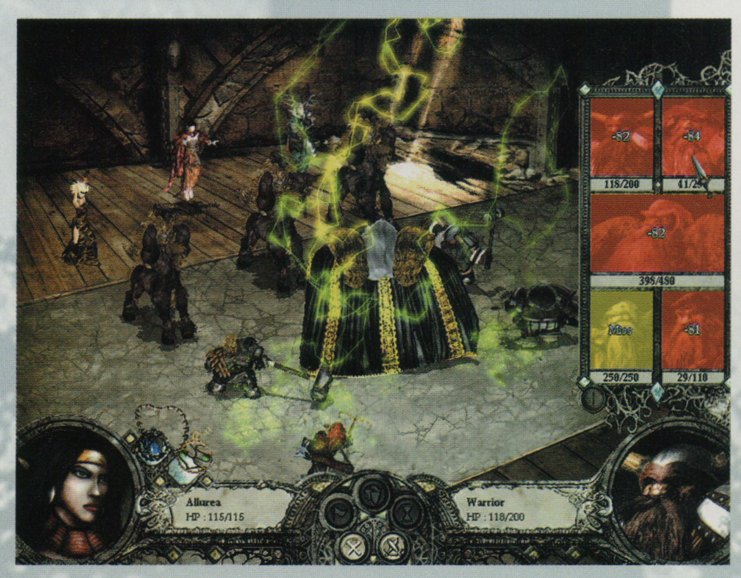
тов, что позволяет им при удачном стечении обстоятельств отправить к праотцам не один отряд вражеских воров и коллег по водружению жезлов.

Что касается графической составляющей, то сказать практически нечего. Хочется просто с трепетом в голосе воскликнуть: "Да здравствует король!". После чего замереть в низком поклоне, не поднимая головы. И лишь немного поворчать про себя, сетуя на то, что за почти два года с момента выпуска оригинальных Disciples II: Dark Prophecy, 800x600 так и остается "внутренним" разрешением для игры, учитывая весьма неудачную реализацию более высоких. Визитной карточкой игр серии Disciples всегда были портреты персонажей, которые, цитируя различные источники, "нарисованы руками". Ввиду спорности того факта, что другие разработчики рисуют какимто иным способом, стоит, наверное, остановиться на немного потертом определении "вложить душу". Каждый из новых юнитов (а их более трех десятков) прорисован просто восхитительно. Кроме солирующего эльфийского народа, в игру добавлена галерея изображений темных эльфов (а куда ж без них!) вкупе с варварами, число которых в игре заметно увеличилось. Вот только анимация некоторых юнитов немного уступает первоначальной. Возможно, причиной тому стала смена ведущего дизайнера — на место Денни Белангера (Danny Belanger — Disciples II: Dark Prophecy) пришел Итан Петти (Ethan Petty). А вот новый тип ландшафта — золотящийся осенними листьями лес — замечательным образом подходит для создания игровой атмосферы.

Косметических обновлений в игре весьма немало. Добавлены новые музыкальные темы, нейтральные персонажи и войска, перерисована часть игровых фонов, сокровищница артефактов пополнилась новыми экспонатами.

Разочаровало отсутствие изменений в сетевой части. Невзирая на то, что доступны все традиционные формы многопользовательских сражений, сам процесс ничуть не изменился и по-прежнему "радует" своей фантастической неторопливостью. В результате для совместной игры можно рекомендовать лишь hot-seat или игру посредством локальной сети, да и то в случае, если противник будет находиться в пределах слышимости, а иначе у вас есть все шансы мирно задремать перед монитором. А если вспомнить удачную реализацию многопользовательского режима в Age of Wonders 2, где эта проблема с успехом решена, становится и вовсе обидно.

Что ж, Disciples II: Dark Prophecy до сих пор остается одной из лучших пошаговых фентези-стратегией. Новый адд-он привнес множество новых положительных элементов, при этом не растеряв старые. Правда эльфийскую расу смело можно называть самой слабой из пяти, но это не смещает баланс за рамки золотой середины. И хотя еще одно, четвертое дополнение (не хватает ли нам варваров в качестве игровой расы?) игровая общественность вряд ли вынесет, последний продукт канадской Strategy First столь же восхитителен, как и предыдущие. А в ожидании Disciples III и остроухим можно посвятить добрую дюжину вечеров. Порция удовольствия гарантирована.





Forgotten Realms Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BIOWARE CORP
Издатель ▸ ATARI

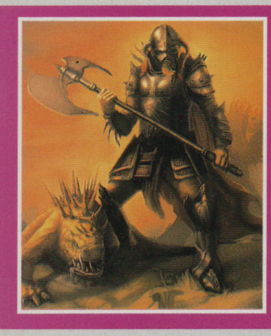
Требования ▸ CPU 1 GHz / 256 RAM/ 32 Video/ 2 GB HDD



+ ▸ Возможность отыгрыша персонажей высокого уровня ▸ Отличная реализация Подземелий ▸ Множество нововведений ▸ Музыка



▸ Сохранилась старая схематичность NWN



Ни мерцания звезд, ни солнечного света не знает эта земля. Ее называют Подземелья, тайный мир, скрывающийся в подземельях Забытых Стран. Небо Подземелий — каменный потолок, а на стенах застыло серое равнодушие смерти. Те, кто забрел сюда, не возвращаются. А те, кому чудом удалось избежать смерти, приходят иными, нежели ранее — ибо их глаза видели тьму Подземелий.

Это царство тьмы пронизано кривыми коридорами, бегущими меж пещер — малых и больших, высоких и низких. Каменные горы с вершинами, острыми, словно зубы спящего дракона, злобно смотрят на путников в немой угрозе.

Здесь царит тишина, похожая на молчание затаившегося хищника. Порой удается расслышать лишь далекий звук падающей воды, что скользит по немым камням в глубокие ледяные озера, — звук, похожий на биение сердца зверя. А что скрывается за неподвижной ониксовой поверхностью этих прудов, можно только гадать. Какие тайны ждут смелых, какие ужасы ждут трусов, может подсказать лишь воображение — пока кто-нибудь не пробудит их ото сна.

Таковы Подземелья.

Роберт Сальваторе "Темный эльф".

Neverwinter Nights — явление уникальное в истории cRPG. Впервые компьютерная игра подобралась настолько близко к ролевым стандартам классических настольных AD&D. В одном флаконе были совмещены мощнейший инструментарий для онлайновой игры, включающий набор для Dungeon Master (DM), и прекрасный, легкий в освоении редактор Aurora toolset. Эти факторы спровоцировали почти немедленное появление на просторах интернета тысяч модификаций. Некоторые из них добавляли в игру лишь детали, но были также модули, по своему качеству превосходящие официальное одиночное приключение от BioWare (достаточно вспомнить Witch Wake: Fields of Battle), о чем сами разработчики заявляли на форумах. Заявляли и оправдывались: "Мы, де, ориентировались на многопользовательский режим, не думали, что одиночная игра вызовет такой интерес".

Разумеется, признание мастерства других — благородный поступок, но негоже и самим сидеть сложа руки. Летом прошлого года был выпущен первый адд-он, включающий эпическую кампанию из трех глав и повествующий о летающем городе Undrentide. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide был рассчитан на приключенцев начального уровня, что и вызвало определенное недовольство ролевой общественности. У многих были сохранены персонажи уровня 10 и выше, и поиграть ними удавалось только в редких любительских модулях.

К счастью, почти сразу же был анонсирован адд-он для героев высокого уровня с интригующим названием Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Мне сразу вспомнились небезызвестные приключения Дриззта До'Урдена, ожили образы подземных просторов Мензоберонзана. И вот игра проинсталлирована, сохраненный персонаж 16-го уровня найден, можно начинать …

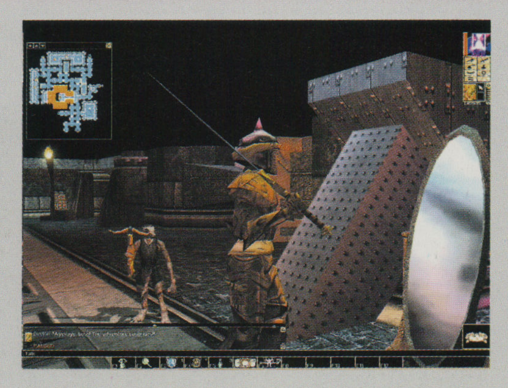
Примечание:

Если вы не найдете своих старых сохраненных игр, не отчаивайтесь. При старте вас сразу повысят до 15-го уровня, причем "процесс роста" контролируем.

И все же дроу — правители этого беззаконного мира, смертоноснейшие из смертоносных, и остальные расы уступают им дорогу. Сама красота сияет на острие мечей темных эльфов. Дроу — те, кто умеет побеждать.

Таковы Подземелья, долина смерти — край безымянных кошмаров.

Роберт Сальваторе "Темный эльф".



Итак, нам уготовано очередное эпическое приключение. Путешествовать предстоит на протяжении трех глав. Сюжет весьма увлекателен и количеством неожиданных поворотов не уступает произведениям "мастеров пера" современной фэнтези.

Жил был себе городок Waterdeep, жил — не тужил да добра наживал. Рядом с городком была гора, а под ней — местность дикая и неизведанная, и называлась она Под Горой (Undermountain (!)). Время от времени туда направлялись жадные до халявной экспы приключенцы. И все бы было хорошо, но вот





только однажды парочка авантюристов не вернулась, а на смену им в город вторглись чудища под предводительством дроу.

Такова завязка сюжета Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Вам, наверное, не нужно рассказывать, что "абсолютно случайно" рядом очутился наш персонаж и, как полагается эпическому герою, без промедления бросился спасать Waterdeep и прилегающие территории. В дальнейшем его ждут пещеры Подземелий (Underdark), выяснение причин вторжения дроу, решение местных вопросов и т.д.

Игра радует тщательной проработкой деталей. Уже на первых минутах нас ожидают сюрпризы в виде старых знакомых из предыдущих частей. Так, вы можете взять себе в напарники кобольда Deekin`a, чей босс-дракон пал от вашей руки в Shadows of Undrentide. Причем, как напарник Deekin проработан замечательно. Комментарии, которые он иногда отпускает, кого угодно заставят улыбнуться, и, уж поверьте, fun-factor от процесса отыгрыша увеличится в сто крат. Все диалоги в игре интересны, не вызывают желания поскорее пропустить их и, размахивая дубиной, с кровожадным гиканьем побежать дальше. Поневоле начинаешь вчитываться, втягиваться и сопереживать, что в любой RPG является залогом успеха. Гоблин, уставший от тяжелой жизни Под Горой и желающий "человеческих" условий бытия, говорящий меч с душой приключенца в нем, который заставляет нас задуматься о том, стоит ли потенциально хорошая вещь битвы с десятком совсем неслабых скелетов.

Чудовище неуклюже двигалось по безмолвным коридорам Подземелья, время от времени шаркая о камень своими восемью покрытыми чешуей ногами. Оно не отскакивало назад, заслышав эхо производимых им самим звуков и пугаясь разоблачающего его присутствие шума. Оно не торопилось в укрытие, опасаясь нападения другого хищника. Нет, даже в полном опасностей мире Подземелья это существо знало лишь безопасность и уверенность в собственной способности сокрушить любого противника.

Роберт Сальваторе "Изгнанник".

Что же преподнесла нам BioWare на сей раз? Нововведений великое множество: новые режимы управления камерой, превращающие игру в FPS/RPG, новые виды оружия и заклинаний, новые фиты и престиж-классы, возможность путешествовать с двумя напарниками. Игра за персонажей высокого уровня спровоцировала использование в игре так называемых Эпических Правил (Epic Rules), устанавливающих, что по достижении 21-го уровня ваш персонаж получит ряд бонусных фитов.

Реализация бестиария Underdark выполнена "на отлично". Совмещение новых и старых видов чудовищ в соответствии с заветами Сальваторе дало необходимый результат, и перед нами предстало классические Подземелья. Почти все темные эльфы дерутся с двух рук (!), а их маги доставят беспокойство даже самому быстроногому файтеру.

В очередной раз изменены последствия смерти героя. Отныне, умерев, вы попадаете в Reapers Realm (тратя при этом Rogue Stone — камень, который не везде можно достать, и стоит он при этом недешево) и уже оттуда можете продолжить приключение.

Новые локации, а именно: города дроу и пещеры Подземелий — выполнены очень качественно, и, учитывая их доступность через Aurora toolset, уже сейчас можно говорить о скором появлении любительских модификаций в этом сеттинге.

Музыкальные зарисовки от Джереми Соула (Jeremy Soule) создают правильное эпическое настроение, а звуки Underdark, выведенные на акустику 5.1, могут повергнуть соседей в состояние, близкое к паническому. В графическом движке кардинальных изменений нет. Да они и не нужны: несмотря на полуторагодичный возраст Aurora, местные красоты по-прежнему впечатляют.

Если закрыть глаза на традиционную схематичность NWN — одна большая комната, три выхода в комнаты поменьше с квестовыми предметами и один выход на следующий уровень локации — перед нами продукт практически идеальный в своем классе. Отсутствие мелких недоработок плюс осуществление нашего желания поиграть за сильных персонажей и бороться с достойными противниками превращают Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark в праздник для AD&D-шника.





SpellForce: The Order of Dawn

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▸ RPS
Разработчик ▸ PHENOMIC
Издатель ▸ JOWOOD
Издатель в Росиии ▸ РУССОБИТ-М

Требования ▸ CPU 2 GHz/ 512 RAM/ 64 VIDEO/ 1,7 GB HDD




7,0

\+
- Большое количество побочных квестов
- Красивая графика
- Сильный RPG-элемент

−
- Однообразность
- Плохая озвучка
- Потрясающе неудобная камера
- Глупый AI







В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Людям свойственно экспериментировать со смешиванием. И все бы ничего, если бы дело обходилось только химическими реагентами и алкогольными напитками. Но некоторые из представителей рода человеческого, величающие себя разработчиками, смешивают ни что иное, как игровые жанры. Причем в последнее время делают это настолько часто, что найти продукт с абсолютно четкой жанровой направленностью стало практически невозможно. Хотя, собственно, какая разница? Так ли это важно? Не лучше ли просто "расслабиться и получать удовольствие"? Ведь зачастую оценка готового продукта может быть занижена из-за неоправданных надежд и обманутых чаяний. Это погубило довольно спорный Lionheart. И чтобы с ходу не разочароваться в Spellforce, не стоит всецело доверять официальным источникам, которые прочат игре бешеный успех среди бывалых полководцев и героев ролевых игр. Почему? Попробуем разобраться.

Начнем с ролевой составляющей, которая, кстати, довольно сильна. Посудите сами — у вашего протагониста полноценный инвентарь и paperdoll. Ваш аватар также обладает рядом характеристик (общим числом семь) и двадцатью двумя навыками, из которых десять боевых и двенадцать магических. Причем, что приятно, и те, и другие мы совершенствуем привычным распределением очков при получении уровня. Если с характеристиками все традиционно (сила влияет на наносимый урон, мудрость — на количество очков маны и так далее), то навыки, кроме привычного увеличения урона и вероятности попадания, определяют возможность носить и использовать предметы. Кроме того, у персонажей есть некоторые статистики, которые присутствуют не в каждой RPG: например, скорость бега или удара, которая варьируется в зависимости от используемых предметов. Персонаж волен развиваться в любом направлении, то есть теоретически маг с двуручным мечом и луком в тяжелой броне вполне возможен. На практике же оказывается, что такой экземпляр — традиционное "ни рыба, ни мясо". Навыки в игре раскачиваются долго и практически бесполезны на ранних стадиях. Особенно это заметно при игре персонажем-магом: заклинания требуют довольно высоких навыков владения магией той или иной школы, которых довольно много (общим числом 12). Поэто-




Bat-girl


Командный залп


Растафарское движение

му наблюдается потрясающий дисбаланс — поначалу любой маг поневоле становится просто слабым воином. Кроме того, довольно сложно обходиться без эликсиров, пополняющих ману.

Побочных квестов в игре очень много, что не может не радовать. Большинство из них достаточно стандартны, но иногда попадаются и такие, которые заставят вас широко улыбнуться. Как вам, например, задание собрать 1000 единиц ресурса lenya (поразительно напоминает коноплю), причем сделать это "под пулями", в тылу врага, постоянно прикрывая наших крестьян войсками, которые приходится перетаскивать через полкарты. Башни, ввиду своей поразительной неэффективности, вам не помогут. Весь собранный гербарий следует с наступлением темноты сжечь на алтаре дриад, тем самым заслужив их расположение.

Карты разнообразны и очень велики. Если разведать все закоулки одного уровня, можно не только разжиться полезными предметами, но и найти союзников или получить пару заданий. В общем и целом, "ролевая" часть удалась. Миссии, где приходится обходиться только силами вашего аватара и подотчетных ему героев, довольно интересны и кишат побочными загадками и квестами. Жаль только, что их не так много.

А вот часть игры (условно назовем ее стратегической), где придется взять под свою командирскую опеку призванные из монумента "войска", довольно незамысловата. Масса недоработок и откровенных ляпов разрушают хорошее впечатление, создаваемое ролевой частью. Так, игровая экономика напоминает сильно упрощенную Settlers. Не нужно забивать себе голову вопросами переброски сырья и снабжения войск — знай себе посылай на трудовой фронт крестьян и наблюдай, как наши работники с благоговением ощипывают куст той самой растафарианской lenya или, подобно старателям, с помощью некоего плоского сосуда добывают aria — светящуюся голубую жидкость.

С призванными же солдатами дело обстоит куда хуже. Мало того, что неудобно управлять, так еще и эффективность юнита оценить весьма сложно, поскольку числом у него выражена только одна их характеристика — цена. Здоровье представлено полоской, а остальные показатели попросту отсутствуют. Посему приходится довольствоваться только собственными знаниями в военном деле, на которые до конца полагаться тоже нельзя. Вы можете с уверенностью сказать, какой удар сильнее, — огненным мечом паладина (paladin), булавой священника (priest) или алебардой ратника (armsman)? А? То-то же.

AI юнитов и персонажей оставляет желать лучшего, поэтому сражение превращается в банальную свалку, на ход которой влиять практически невозможно. Решает ли проблему заявленная разработчиками новаторская система Click`n`Fight? Особенность новой системы состоит в том, что традиционно игрок выбирал своего бойца, затем указывал атакуемого противника. По заверениям разработчиков, промахнувшись мышкой по вражескому юниту, игрок терял драгоценные секунды. В Click`n`Fight же все с точностью до наоборот: выбираем вражеского либо дружественного юнита и видим некоторое количество кнопок, расположенных под портретами героя либо групп юнитов. Эти кнопки характеризуют действия, которые наш вони может приложить к вражескому. Честно говоря, эффективность данной системы можно поставить под сомнение, поскольку кликать на солдат противника все равно придется, неважно для чего: чтобы выбрать или атаковать.

Графика в игре весьма и весьма приятна. Красивое небо и живописные тени, детализированный ландшафт и хорошо прорисованные постройки. На фоне этих пейзажей модели юнитов и некоторых объектов выглядят несколько недоработанными. А вот анимация откровенно плоха. Если уж в игре присутствует вид "от третьего лица", то можно было уделить движениям персонажей больше внимания и времени.

Звук в Spellforce, кажется, существует сам по себе, правда, изредка заходит в гости, да и то не вовремя. Когда в рамки экрана попадает сцена рукопашной схватки, включается трек со звоном мечей, и никого не волнует, что это маг посохом лупит копейщика. Или вот еще вариант: полсотни лучниц расстреливают одинокого гигантского паука, и одна из них, получив определенное количество повреждений, произносит "It's too many of them!".

О управлении и камере можно отзываться долго, причем в не самых лестных выражениях.

Ни в коем случае не стоит воспринимать игру как соседа по жанру Warcraft — если в Spellforce что-то и есть от творения Blizzard, так это начальное видео. В остальном же — совсем другая игра. По-своему интересная достаточно сильной ролевой частью, занятными квестами и радующей глаз графикой. Однако засилье мелких багов, скриптов (которые, в принципе, не помешали бы, не будь они настолько недоработаны), отсутствие баланса между разными типами персонажей плюс недостатки, указанные выше, и еще маленькая тележка создают впечатление, что перед нами сырой продукт, который не мешало бы довести до кондиции, и тогда бы...

А так, неплохая идея вновь разбавлена дегтем не самого лучшего технического исполнения. И зачем только в неплохую, в общем-то, RPG было подмешивать суррогат Settlers?









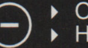
НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▸ STRATEGY/ACTION
Разработчик ▸ SECRET LEVEL
Издатель ▸ ATARI

Требования ▸ CPU 700 Mhz/ 128 RAM/ 32 Video/ 1.1 GB HDD



+ ▸ Приятная графика



− ▸ Однообразный игровой процесс
▸ Неудобное управление
▸ Полное отсутствие сюжета



"Magic is all around us"

Магия — умение повелевать силам природы и контролировать стихии, одним жестом воздвигать горные массивы или осушать озера. Магия — легендарное искусство, доступное единицам избранных. Существует ли она? Ответ на этот вопрос искали сотни поколений наших предков. Его предстоит искать нам и нашим потомкам. И пускай жизнь человека — лишь капля в безбрежном океане времени, порой хочется ощутить в себе могущество Бога и стать вершителем судеб мира.

В 1993 году учитель математики Ричард Гарфилд (Richard Garfield) разработал систему правил для новой карточной игры, которая переносит игрока в мир магии и волшебства, где даже ребёнок умеет произносить заклинание, а дуэли между магами — вполне обыденное зрелище. На рынок игру выпустила тогда ещё молодая и малоизвестная североамериканская компания Wizards of The Coast. Тираж — 10 миллионов карт — был раскуплен в течение 6 недель, а название Magic: The Gathering прогремело на весь мир.

Детище Гарфилда остается чрезвычайно популярным и в наши дни, что, естественно, не могло не привести к появлению компьютерного аналога. Magic: The Gathering Battlegrounds, по сути, — упрощенный вариант оригинальной игры, который, тем не менее, будет интересен в первую очередь людям, никогда не игравшим в карточный Magic. Итак, в нашем распоряжении несколько волшебников, каждый из которых принадлежит к одной из пяти школ магии. Выбор школы во многом определяет стиль игры, а потому достаточно важен. В M:tG Battlegrounds присутствует три основных режима: Quest, где вам будет предложено по очереди испытать каждую из пяти школ (напоминает слишком длинный tutorial); Arcade Duel — череда дуэлей, где наградой за победу станут как новые карты, так и новые бойцы; VS Duel — своеобразный аналог Hot Seat, где вы сможете сразиться с другом за одним компьютером. Сам игровой процесс более всего походит на файтинг. Поле поделено на две половины, по своей вы можете передвигаться беспрепятственно, а находясь на территории противника, постоянно теряете очки жизни. В вашем распоряжении 10 заклинаний, разбитых на три основные группы — creature, sorcery, enchantment. Здесь нет понятия земель, потому мана висит в воздухе в виде кристаллов. Дуэль проходит достаточно динамично, так как зачастую побеждает тот, кто быстрее нажимает на кнопки, соответствующие заклинанию. А продолжительность некоторых дуэлей и вовсе лимитирована счетчиком времени.

Графическое исполнение довольно качественно. Меню игры — вращающийся куб, окруженный символами пяти школ. Выглядит он очень стильно и помогает настроиться на восприятие таинственного





Краткая информация о Magic: the Gathering

Настольная карточная игра (Tradable Card Game), выпускаемая компанией Wizards of The Coast. Сутью игры является дуэль двух магов, с помощью заклинаний стремящихся уничтожить друг друга. Роль заклинаний исполняют карты, которые благодаря великолепным рисункам нередко становятся предметом коллекционирования. Карт в игре 6 видов: земли (lands) — источник маны, использующейся для произнесения заклинаний; существа (creatures), призываемые магом для нанесения повреждений противнику и его отряду; глобальные заклинания (enchantments), распространяющиеся как на отдельную карту, так и на все игровое поле, и действующие до конца игры; волшебство (sorseries) — заклинания, действующие на протяжении одного игрового хода; мгновенные заклинания (instants и interrupts), которые можно произносить как во время своего хода, так и во время хода противника, и, наконец, Артефакты (Artifacts), не относящиеся ни к какому виду магии и служащие в основном для поддержки других карт. У каждого мага 20 очков жизни. Цель игры — довести жизненные очки противника до 0. Игра также заканчивается, если дека (от английского deck — колода) одного из игроков опустела. Колода карт — основа игры. Её размер зависит от финансовых возможностей человека. Минимальное количество карт — 60, при этом в колоде не должно присутствовать больше четырех копий одной карты (исключение составляют земли). Карты делятся на следующие группы: rare — редко встречающиеся карты, априори самые мощные; uncommon — встречаются чаще и являются довольно ценными; common — самые распространённые карты, составляющие основу колоды.



мира магии, лежащего за границами рутинной обыденности. Сама игра, несмотря на отсутствие карт, выглядит очень целостно: ненавязчивые, легкоузнаваемые модели персонажей в сочетании с прекрасно детализированными аренами, где первые лучи весеннего солнца, с трудом пробиваясь сквозь бархатные кроны деревьев и отражаясь в кристаллах маны, превращаются в мириады звезд, производя весьма позитивное впечатление. Чего, к сожалению, не скажешь о звуке. Хотя команды магов звучат вполне естественно, а рев монстров и рокот бушующей вокруг чародеев силы завораживает, музыкальные темы почти незаметны, да и динамика дуэли совершенно не располагает к услаждению слуха изысканными мотивами.

Многопользовательский режим, конечно же, есть, только вот желающих поиграть в Magic по сети я пока не находил.

В целом Magic: The Gathering Battlegrounds следует рассматривать не как отдельный продукт, а скорее, как попытку привлечь внимание фанов PC к карточной игре, используя эдакий максимально упрощенный трейлер. Посему скажу лишь вот что: поиграв в Magic: The Gathering Battlegrounds, обязательно попробуйте оригинальную игру, и, поверьте, вы не пожалеете.





Школы Магии

Вся магия в игре разделена на пять школ: белая, зелёная, красная, черная, синяя. Каждая школа обладает своими неповторимыми заклинаниями и существами, а потому любой игрок сможет выбрать ту, что наиболее полно отвечает его представлению о магии.
Белая школа олицетворяет порядок, жизнь и духовность. Белые заклинания достаточно сильны и обладают рядом свойств, которые позволяют игроку выигрывать, используя максимально разнообразную тактику. Очень эффективными являются белые защитные заклинания, заклинания, направленные на восстановление очков жизни мага, а целый ряд сильнейших существ в игре принадлежит именно белым. Враждебными белой школе являются красная и черная.
Зелёная школа представляет природу. Заклинания зелёных отличаются самым широким выбором существ, к тому же они зачастую стоят меньше. Зелёные также обладают целым рядом мощных заклинаний, увеличивающих силу их созданий, что позволяет магу склонить чаши весов в свою сторону уже в первые минуты дуэли. Зелёной школе враждебны синяя и черная.
Красная школа — школа хаоса, огня и разрушения — обладает целым рядом атакующих заклинаний, направленных на нанесение прямых повреждений противнику и его существам. Квинтэссенцией мощи красных являются драконы, безусловно, одни из самых сильных существ в игре. Эта школа богата заклинаниями уничтожения земель и артефактов. Враждебными красным являются синяя и белая школы.
Черная школа — оплот смерти и разложения. Ее существа — монстры, демоны, нечисть и падшие ангелы — чрезвычайно мощны и обладают при этом серьёзным набором специальных умений, которые позволяют игроку не только возвращать в руку карты, вышедшие из игры, но и негативно влиять на существ противника. Проклятия, порча, некромантия — вот удел черных магов. Черная школа враждует с белой и зелёной.
Синяя школа загадочна, как глубины океана. Синие маги черпают энергию из стихий воздуха и воды. Иллюзии и миражи — вот основа магии синих. Их существа представляют собою цивилизацию морского народа (merfolk), левиафанов, животных, живущих в воде, а также воздушных созданий, например драконов. Заклинания синих — удачный симбиоз нейтрализаторов вражеских заклинаний и карт, способных заставить существ противника перейти на сторону синего мага. Враждебными синим являются красная и зелёная школы.

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ ACTION/RACING
Разработчик ▸ CLEVERS GAMES DEVELOPMENT
Издатель ▸ ATARI

Требования ▸ 1 GHz/ 128 RAM/ 32Mb Video

1,0

(+) ▸ Ну, вот, скажем, дырки от выстрелов не исчезают

(−) ▸ Вся игра — один ОГРОМНЫЙ минус



Терминатор — это очень классный железный мужик. Про него хорошо снимаются фильмы, на нем отлично зарабатываются кучи денег. Он красиво разносит недвижимость целыми кварталами, залихватски катается на мотоцикле, молодецки навешивает люлей Роберту Патрику (Robert Patrick) и не по-джентльменски тычет Кристанну Локен (Kristanna Locken) лицом в санузел. Неудивительно, что про такого орла-мужчину решили выпустить игру и даже назвать ее именем железного кибернетического организма. Встречайте в лучших аптеках города игру Terminator 3: War of the Machines, которая, впрочем, сюжетом никак не пересекается ни с пятизвездочным фильмом Terminator 3: Rise of the Machines, ни с каким-либо другим кинопроизведением про войну злобных машин и беззащитно-трогательных людей. Стив Эллисон (Steve Allison), вице-президент по маркетингу краснознаменной Atari's Los Angeles studio, авторитетно заявляет: "Вы не спасаете Джона Коннора (John Connor), вы не спасаете Сару Коннор (Sara Connor), вы не спасаете мир... Вы вместе со своими сослуживцами пытаетесь выжить, уничтожив противника. Это война, которую мир никогда не видел и, надеюсь, никогда не увидит!"

Вот после таких ободряющих слов мы, по уши одухотворенные, с радостью заполучили в свои ручки данную забаву. Инсталляция прошла успешно, на "рабочем столе" появился ярлык со свирепой, наполовину металлической, наполовину человеческой рожей, сверкающей недремлющим красным оком. Отлично, запускаем. Сейчас мы станем терминатором!!! Отшумели титры, показавшие, что данный продукт предоставлен командой разработчиков с потрясающе скромным названием Clever's Games Development, и на экране появилась табличка с надписью, уверяющей нас, что игра в онлайне кардинально поменяется, честное слово! Вот тут-то и начинают звенеть тревожные звоночки. Усилием твердой воли заставляем их замолчать и выбираем в меню надпись Single Player. После такого поступка нам предлагают указать, на каком из двенадцати уровней будет разворачиваться глобальная битва. Непонятно... А как же сюжет? А как же постепенное продвижение от начала первого уровня к концу последнего? Ну ладно, это, наверное, какой-то хитрый девелоперский ход. Помедитировав некоторое время над названиями уровней (Subway, Canyon, Docks, Graveyard etc.), выбираем понравившийся и продолжаем погружение. Следующий экран. Выберите, пожалуйста, себе бойца по вкусу. Без проблем, где тут у вас терминатор? Заверните в бумажку. Но железный воин с лицом Арнольда Шварценеггера (Arnold Schwarzenegger) в списке не имеет место быть, и мы, погрустнев, просматриваем любезно предоставленных персонажей. Итак, в наличии две противоборствующие группировки: силы злобной корпорации SkyNet и одна из последних надежд всех людей — отряд Tech Com. У людей существует четыре класса бойцов. Hunter — самый обычный средненький солдат, вооруженный штурмовой винтовкой. Heavyhunter — парень уже более серьезный, но и более медлительный из-за того, что повсюду таскает на себе гранатомет. Supply — это тыловая крыса, лазит с пулеметом и благородно поставляет союзникам аптечки. И, наконец, scout, обладающий ценным умением по-





Перед тем как стать "Железным Арни" и появиться в роли машины в игре Terminator 3: War of the Machines, Арнольд Шварценеггер прошел очень длинный путь. В детстве он был худым и длинным. Длинным он остался и по сей день, однако, хорошо подкачавшись в юношестве, он добивался титулов "Мистер Мира", "Мистер Вселенная" (5 раз) и "Мистер Олимпия" (7 раз). Не удовлетворившись этими регалиями, мистер Шварценеггер в октябре 2003 года стал губернатором штата Калифорния (стандартная стартовая площадка для будущих президентов США). За что ему большой почет и слава. Так что если вы все же решитесь поиграть в Terminator 3: War of the Machines, вам выпадет счастье очутиться в далеко-нетщедушном теле калифорнийского главы.

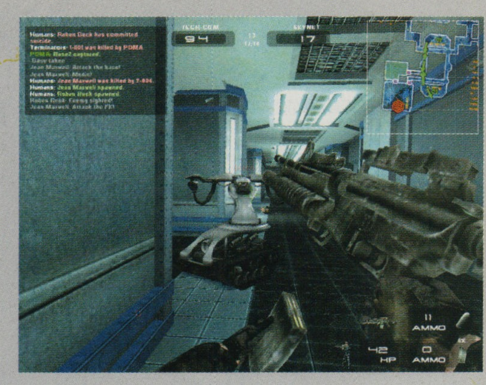




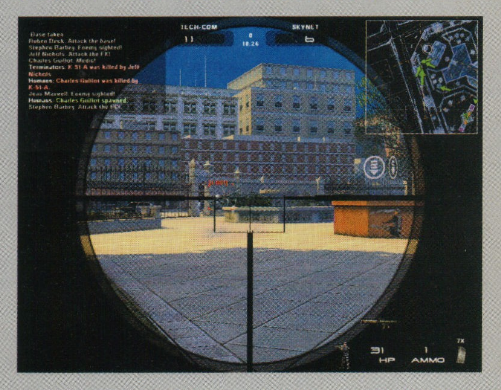
пасть из снайперской винтовки белке в глаз за десяток километров, не попортив шкурку. Бойцы SkyNet тоже обладают уникальными умениями, в их рядах даже присутствуют летательный аппарат (одна штука) и самая первая модель терминаторов на гусеничном ходу (одна штука). Однако человеческие показатели нам как-то ближе и роднее, тем более в битве бобра с ослом неизменно побеждает бобро, а мы победить очень хотим. Выбираем себе приглянувшегося человека и жмем кнопку done. Ничего не происходит. Ага, оказывается нужно выбрать место появления наших вооруженных сил. Для людей это зеленая иконка, для машин — красная. Все отлично, нас забрасывают на поле боя.

Первое, что мы замечаем, — это графика. Диагноз — опоздала с рождением годика эдак на три. Текстуры ужасно размытые, все вокруг уродливоугловатое, небо — мутная неподвижная тряпка, натянутая над местом битвы. Атмосферность попросилась в отпуск и, подхватив подол, в мгновение ока исчезла за горизонтом. В таких антуражах сражаться совершенно не хочется. Кроме того, над дизайном уровней явно корпели люди, ухитряющиеся заблудиться в своей собственной квартире. Все просто, как апельсин. Никаких вторых, третьих, восьмых ярусов, никаких потайных тоннелей, запутанных переходов, архитектурных излишеств. Выйдете с базы, повернете направо, затем налево — и будет перед вами контрольная точка. Постоите там пару десятков секунд — и она переходит в безраздельное владение вашей группировки. Теперь в этой точке уровня возможен респаун ваших союзников. Тоскливо, грустно и беспросветно. Еще можно водрузить своего бойца на одно из транспортных средств, бесцельно покататься по маленькому уровню, убедиться в отсутствии нормальной физики, загрустить еще больше. Если вы были хорошим стрелком и усердно показывали супостатам мать Кузьмы, то после очередной смерти вам будет разрешено выбрать Его Величество Арнольда Терминатора. Оживление на пару минут, попытка насладиться новым видением мира в красно-черных тонах, снова скука. Искусственный интеллект в детстве определенно роняли вниз головой, на бетонный пол. Солдаты противника бегают в двух метрах и упорно вас не замечают. Они не приучены ни к каким комбинациям, сложным ходам. Хочется выть. Повыли. Снова хочется. Смотрим на анимацию смерти. Если бы в руках каким-то загадочным способом оказался молоток, осколки монитора уже усеивали бы всю комнату. Стреляем в робота долго-долго. В итоге он становится по стойке "смирно", в таком положении падает на землю и замирает. Подумал было, что так мужественно погибают только машины SkyNet. Пострелял в союзника — та же безрадостная картина смерти. Руки по швам, падение на землю с идеально ровным позвоночником. Через пару секунд незримые Боги Седой Старины забирают себе бренное тельце. Без каких-то там лишних эффектов. Труп просто исчезает. Музыки, разумеется, нет. Тяжелая музыка войны — это грохот выстрелов, стоны раненых, шум взрывов, гул механизмов машин. Но не в этой игре. Нет, конечно, все эти звуки есть, но вот в общую картину они никак не хотят вписываться. Нет масштабности, нет четкости, нет правдоподобности. Ну, и ладно все это условности... Предупреждали ведь нас, что в онлайне игра будет совершенно иной. С довольным лицом покидаем single, делаем ему ручкой и загружаем multiplayer.

Ах, да... Сейчас Terminator 3: War of the Machines покажет нам свое настоящее лицо. Сейчас все недостатки мигом исчезнут, графика заиграет невиданными красками, из всех щелей выпорхнут дивоптицы и запоют чудными голосами, и станет эта игра шедевром, и поставим мы ей 10 баллов. Однако



почему-то этого не происходит. Все вокруг остается таким же безрадостным. В наличии три режима — deathmatch, team deathmatch и dominion (захват территории). К игре могут подключаться до 32 игроков. Это все, конечно, замечательно, но нет "цепляющего" элемента. Конечно, громкое имя Великого Терминатора поможет Atari продать около 28 копий игры (уже 27 — мы ведь одну купили), но через пару дней продавцам придут бить морду. Так что соль этого долгого обзора в следующем, если вы работаете продавцом компьютерных игр и недавно вам привалило сомнительное счастье продать игру Terminator 3: War of the Machines, скорее увольняйтесь, собирайте вещи и уезжайте в тундру, спасаясь от праведного гнева обманутого игрока.



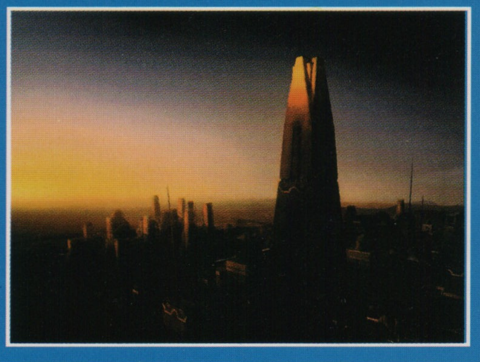


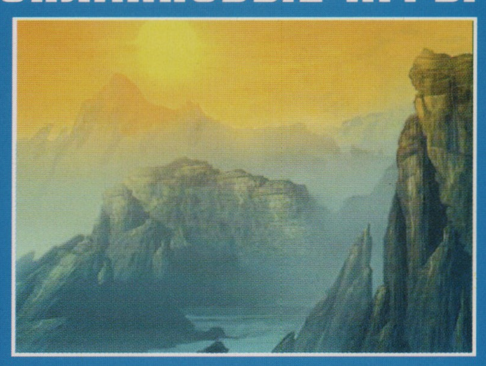


ДМИТРИЙ ШИШОВ

ГЛОБАЛЬНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ







ЧТО ТАКОЕ MMOG?

Вам никогда не хотелось родиться в другом мире или в ином времени? Полагаю, что такая мысль приходила в голову каждому из нас. Загружая очередную игру, мы открываем для себя новый мир, и, казалось бы, только прозрачное стекло мешает нам в полной мере ощутить жизнь по ту сторону монитора. Вот только игры рано или поздно заканчиваются, и такую виртуальную "жизнь" по соседству с программным кодом вряд ли можно считать полноценной. С развитием Internet идеальным решением этой проблемы стало появление глобальных многопользовательских онлайновых игр или, как их принято называть, MMOG (Massive Multiplayer Online Game), где основной массой персонажей управляют люди, а не AI. Захватывающий игровой процесс в таких проектах может длиться практически бесконечно и при этом оставаться до конца неизведанным. В этом и заключается вся прелесть MMOG — вы никогда не будете знать, чего ожидать от противника и как поведет себя союзник, а исследование мира окажется таким же интересным, как и в реальной жизни. Кроме того, MMOG — это прежде всего сообщество. И как в каждом социуме, здесь есть свои законы и традиции, гильдии и одиночки, преступники и герои. Братья Вачовски в какой-то мере были правы: тысячи людей ежедневно загружаются в виртуальный мир и живут там. Меняют пол, имя, расу, профессию. Превращаются из студентов и бухгалтеров в эльфов и орков, командуют космическими армадами и разрабатывают новые нано-технологии.

Естественно, для полного погружения в такие игры лучше всего подходит ролевая система. Именно поэтому MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) являются самыми распространенным жанром среди MMOG, но отнюдь не единственным. Существует масса глобальных стратегий, симуляторов, исторических саг, космических одиссей и даже игры жанра horror и super-hero stories. История MMOG началась с маленьких игр, преимущественно бесплатных, для реализации которых использовалась электронная почта. Первой же глобальной (в теперешнем понимании этого слова) многопользовательской игрой стала созданная Origin и Electronic Arts Ultima Online. Ее отец-основатель до сих пор является одной из самых известных личностей в игростроении. Речь идет, конечно же, о Ричарде "лорде Бритише" Гарриоте. Его детище живет и по сей день. Правда; во многом благодаря тому, что серверная часть игры была некогда украдена и Origin не смогла запретить ее незаконное распространение. Теперь существуют тысячи бесплатных или условно бесплатных серверов Ultima Online. Однако они уже устарели по сравнению с оригинальной игрой, которая с тех времен не переставала расти и совершенствоваться.

Что говорить, MMOG не только популярны, но и достаточно выгодны. Ведь кроме стоимости коробки с игрой, все значительные современные проекты требуют от пользователей ежемесячных денежных вкладов. Например, одна из самых популярных онлайновых игр — EverQuest, запущенная в 1999 году, только за первые три года принесла Sony Entertainment около 100 миллионов долларов. Ошеломляющий успех многопользовательских проектов привел к тому, что период с 2000 по 2002 год среди компаний-разработчиков прошел под знаком MMOG. Каждая мало-мальски уважающая себя студия сочла своим долгом если не выпустить, так хотя бы анонсировать глобальную онлайновую игру. Многие громкие слова так и остались лишь красивыми обещаниями, однако на сегодняшний день индустрия MMOG насчитывает больше шестидесяти "заселенных миров" и примерно столько же проектов, которые находятся в разработке. Но надо сказать, что среди этого множества предложений по-настоящему хороших и одновременно "честных" игр мало, поскольку создание MMOG сопровождается рядом значительных проблем, которые необходимо решать разработчикам. Это и защита серверов от взлома, и постоянный контроль над происходящим, отслеживание людей, использующие в своих целях ошибки и недоработки игры, а также проблемы сбалансированности и PlayerKiller-игроков. Кроме того, перед разработчиками стоит еще одна важная задача — поддержание у пользователей постоянного интереса к игре. Несоблюдение этого элементарного правила приводит к тому, что некоторые проекты, о которых создатели не заботились должным образом, либо оказываются "сырыми", либо со временем полностью утрачивают аудиторию. Однако это касается лишь немногих игр, остальные же с каждым днем завлекают все больше и больше народа в свои сети.

ЧТО НУЖНО ДЛЯ MMOG?

Глобальные многопользовательские проекты требуют от игрока чуть больше финансовых затрат, чем обычные игры, да и банальная инсталляция — не последний шаг к погружению в игровой мир. Так, например, кроме непосредственно диска с игрой

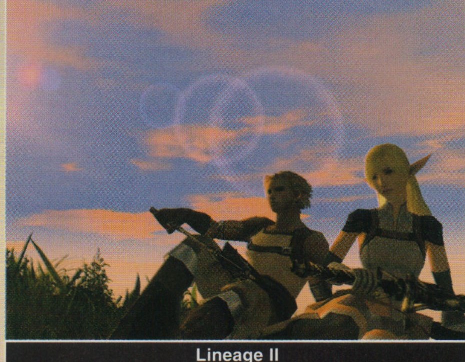


Asheron's Call 2



Eve Online


Neocron


Lineage II


World War II Online

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ В MMOG

Аккаунт (англ. account — счет) — создается отдельно для каждого игрока сразу после регистрации игры.

Лаг (англ. lag — разрыв) — задержка во времени в передаче пакетов информации между компьютером игрока и сервером игры.

Пинг (англ. ping — свист, гудение) — время прохождения пакета от компьютера игрока к серверу, обычно измеряемое миллисекундами. Чем выше пинг, тем больше задержка или потеря пакетов в процессе передачи и хуже связь с игровым сервером.

Шард (англ. shards — кусочки) — разные сервера одной и той же игры.

Game Master (GM) — игроки, наделенные специальными полномочиями, которые помогают рядовым пользователям в освоении игры и следят за нормальным функционированием шарда.

Non Playing Character (NPC) — персонажи, управляемые компьютером. В MMOG это чаще всего торговцы и монстры.

Player Killer (PK) — игроки, основным промыслом и развлечением которых является убийство других игроков. Практически во всех MMOG они — персоны non-grata.

или программы-клиента (которую зачастую бесплатно можно выкачать из интернет), вам понадобится качественное (не меньше 28800 bps) соединение. Конечно же, оптимальным решением является выделенная линия, однако и стабильное dial-up подключение вполне подойдет, тем более, что в последнее время в нашей стране становится все больше и больше провайдеров, предоставляющих качественный интернета. Проблема заключается, как правило, в дополнительных расходах на оплату трафика в первом случае и телефонных счетов во втором. Но опять же, вариантов Internet-соединений сейчас более чем достаточно и среди них можно найти оптимальное для подключения к MMOG.

Второе, что, скорее всего, вам понадобится — это кредитная карточка для ежемесячной оплаты игры. Однако внести абонплату за некоторые MMOG можно с помощью, например, специальной скретч-карты, которую приобретают заранее. Ее использование идентично пополнению счета мобильного телефона карточкой предоплаты. Только эти несколько шагов отделяют вас от прекрасного нового мира.

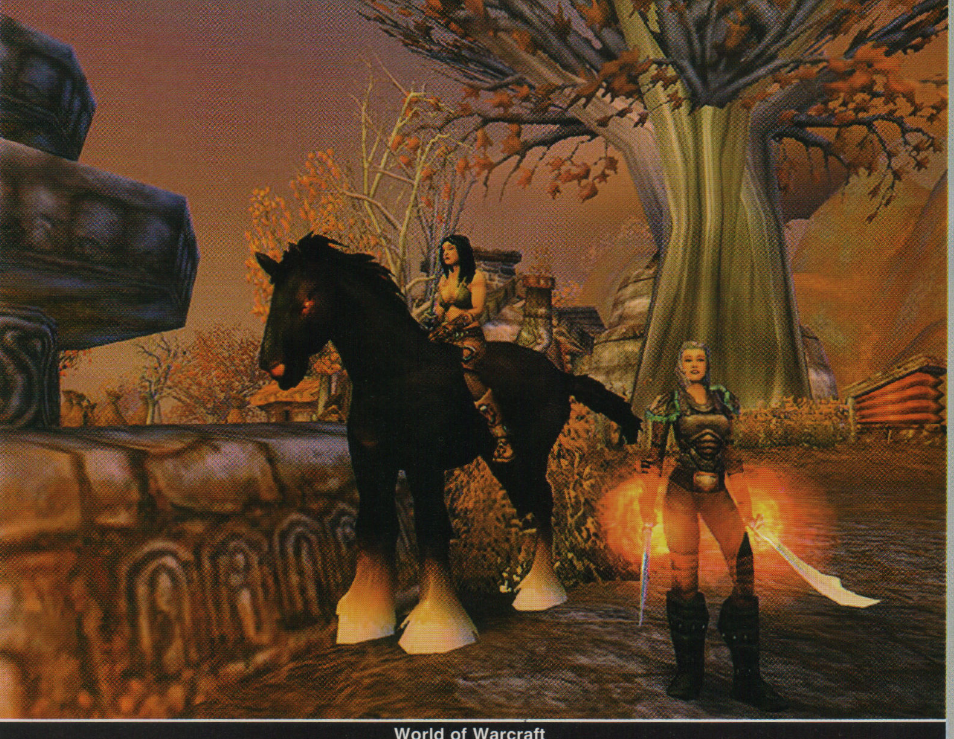
РЕЙТИНГ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ПРОЕКТОВ НА MMORPG.COM

Название	Жанр	Разработчик	Рейтинг
Anarchy Online	Sci-Fi	FunCom	8.0
Final Fantasy XI	Fantasy	Square Enix	8.0
Dark Age Of Camelot	Fantasy	Mythic Entertainment	8.0
Ultima Online	Fantasy	Origin	7.9
Asheron's Call	Fantasy	Turbine / Microsoft	7.9
PlanetSide	Sci-Fi	Sony Online Entertainment	7.9
Neocron	Sci-Fi	Reakktor	7.9
Everquest	Fantasy	Sony Online Entertainment	7.9
Horizons	Fantasy	Artifact Entertainment	7.9
Monster & Me	Fantasy	TQ Digital Studio	7.8

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В дальнейшем мы будем рассказывать вам о самых интересных онлайновых проектах, описывать все тонкости каждой игры в отдельности, предоставлять помощь в освоении миров, давать подсказки. И это не ограничится одной статьей. Этот новый раздел в нашем журнале, целый проект. Каждый месяц вы будете узнавать все больше и больше о глобальных многопользовательских играх. Мы распахнем для вас окно в другие миры…


Star Wars Galaxies


World of Warcraft

Anarchy Online Shadowlands

EXPANSION PACK

ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▸ MMORPG
Разработчик ▸ FUNCOM
Издатель ▸ МЕДИАХАУЗ

Требования ▸ CPU 750 MHZ/ 128 RAM/ 32 Video T&L / 1.2 Gb HDD
Требования к подключению ▸ 24000 bps dial-up
Рекомендуемые требования к подключению ▸ 56000 bps dial-up или выделенная линия (2–3 Mb трафика в час)

Цена коробки с игрой ▸ 25 USD
Цена jewel-коробки с игрой ▸ 20 Грн
Ежемесячная оплата ▸ 12 USD



Вы все еще не верите в возможность полноценного существования MMOG на просторах нашей родины? Вы все еще сомневаетесь, что для погружения в онлайновый мир вам не понадобится кредитная карточка или выделенная линия? Вы считаете, что неофициальный сервер престарелой Ultima Online является единственным доступом в иную реальность? Если так, то вы безнадежно отстали от жизни. Прогресс остановился для вас три года назад. Именно тогда, в июне 2001 года первые жители заселили прекрасный и неповторимый мир Anarchy Online.



Разработка компании FunCom, создавшей культовую The Longest Journey, Anarchy Online — одна из самых популярных нынче трехмерных MMORPG и первая MMOG, официально выпущенная в странах бывшего Союза. Мир Anarchy Online постоянно растет и развивается. Появилось два официальных полномасштабных дополнения — Notum Wars и Shadowlands, регулярно выходят патчи к игре. Ажиотаж вокруг проекта постоянно растет, увеличивается и количество людей, присоединяющихся к игре. Всех причин ошеломляющего успеха Anarchy Online не перечесть, но можно назвать один, наиболее важный для наших широт фактор — для внесения абонентской платы вам не понадобится кредитная карточка. Продлевать сроки игры можно с помощью скретч-карт, которые, подобно карточкам предоплаты услуг мобильных операторов, следует просто приобрести заранее и зарегистрировать на сервере указанный на них код. Именно эта особенность подключения и привела к тому, что мир Anarchy Online на сегодняшний день — один из самых густонаселенных среди глобальных многопользовательских игр.

Действия игры перенесут вас в далекий 29477 год на планету-колонию Руби-Ка (Rubi-Ka), подвластную мега-корпорации "Омни-Тек" (Omni-Tec). Здесь, в одном из немногих мест в изведанной части космоса, добывают нотум (notum) — минерал, который широко используется для разработки уникальных нано-технологий. "Омни-Тек", во главе которой стоит Филипп Росс (Philip Ross), является лидером исследований в данной области, и именно поэтому ей так важна эта планета. Арендовав Руби-Ка много лет назад, корпорация руками первых поселенцев начала добычу нотума, не заботясь о благосостоянии рабочих. И, как это всегда бывает, вспыхнул конфликт между бедными и богатыми, между униженными и властвующими. Борьба длилась так долго, что "Омни-Тек" в конце концов вынуждена была пойти на уступки и начать облагораживать внешний облик Руби-Ка. Было возведено множество городов, часть планеты из безжизненной пустыни превратили в цветущий сад, но война на этом не окончилась. Повстанцы начали объединяться в Кланы (Clans), разрозненные группировки, которые хоть и боролись вместе за независимость Руби-Ка, но на деле каждый отдельно взятый Клан представлял интересы одного из конкурентов "Омни-Тек", которые и спонсировали повстанцев. Ведь каждая корпорация хочет заполучить планету, где нотум — путь к бессмертию человека — в буквальном смысле витает в воздухе.

Итак, как вы уже поняли, в Anarchy Online представлены две основные конфликтующие стороны — "Омни-Тек" и Кланы. Однако существует еще и третья — нейтралы. Надо сказать, что выбор стороны в начале игры вовсе не подразумевает, что придется быть ему верным всегда. В любой момент можно перебежать в лагерь оппонента, но вот стать нейтралом вам уже не позволят. Основ-



Красиво жить не запретишь





ной сюжет игры все же завязан на борьбе между кланами и корпорацией. Повстанцы борются за благую цель — они хотят обрести независимость для Руби-Ка, но при этом иногда действуют не самыми "правильными" методами. "Омни-Тек" внешне выступает в роли доброго попечителя, который обещает охранять колонию и заботиться о ней, но на деле корпорацию интересуют только добыча минерала и прибыль. А еще "Омни-Тек" проводит эксперименты над людьми и животными, и все те ужасы, которые можно встретить на Руби-Ка, — результаты этих исследований. В процессе экспериментов с нано-технологиями биоинженерами корпорации было получено четыре подвида человеческой расы: Homo Solitus, Homo Opifex, Homo Nano, Homo Atrox.

Все расы имеют набор основных характеристик, который позволяет выбрать любую из четырнадцати профессий, существующих в мире Anarchy Online. Каждая из них предлагает вам совершенно иной подход к игровому процессу. Ну, а чтобы вы смогли перепробовать их все, разработчики предоставляют возможность создать на одном аккаунте до десяти персонажей и играть ими по очереди. Ролевая система Anarchy Online на первый взгляд может показаться сложной. Слишком много навыков, и вы вольны улучшать их как заблагорассудится. Но добытый в поте лица опыт лимитирован, а для каждой профессии необходимо избрать лишь некоторые жизненно важные умения. Поэтому распределение очков опыта, получаемых с каждым новым уровнем, будет зависеть и от избранной профессии, и от расы. Так, улучшение одних навыков будет для вас "дешевым", а других — "дорогим", соответственно, на их совершенствование вы будете тратить меньше или больше "очков улучшения" (Improving Points). В случае если на каком-то этапе игры вы осознаете, что развивали своего персонажа не так, как следовало бы, вам будет предоставлена возможность вернуть неверно потраченные очки опыта и использовать их более рассудительно. Кроме того, в Anarchy Online благодаря нано-технологиям (а именно, имплантантам и нано-магии) вы сможете создать абсолютно уникального героя. Опыт в игре зарабатывается довольно быстро. Вы будете получать его как за уничтожение враждебных существ, так и за прохождение миссий.

Нужно сказать, что игровой процесс Anarchy Online в основном базируется на принципах командной игры. Чем больше соратников будет вместе с вами, тем быстрее вы будете набирать опыт. Благодаря этой, а также некоторым другим особенностям ролевой системы в мире Anarchy сформировалось уникальное по своей природе сообщество игроков, отношения между которыми очень хорошо сбалансированы, а такое понятие, как Player Killer, практически отсутствует. Все стремятся помочь друг другу и избежать каких-либо конфликтов. В игре присутствует масса различных организаций и гильдий. Каждая из них имеет какую-то четкую цель (чаще всего это сюжетный отыгрыш), но бывает и так, что игроки объединяются просто ради совместного познания всех таинств планеты Руби-Ка. В Anarchy Online очень много русскоязычных игроков, которые создали свои организации на всех трех серверах игры и принимают активное участие в развитии сюжета и противостоянии сторон. В процессе игры вы сможете получить помощь не только от других игроков, но и от мастеров, так называемых Advisors of Rubi-Ka (ARK). Они постоянно отслеживают возможные неполадки в игре и помогают новичкам. Лично я был глубоко тронут, когда один из ARK'ов битых два часа объяснял мне, новоприбывшему поселенцу, все тонкости управления и геймплея. Все это доказывает, что разработчики из FunCom не оставили свое детище на произвол судьбы, а постоянно пекутся о том, чтобы мир Anarchy Online увлекал новых и был по-прежнему интересен для старых игроков.


Уникальный способ перемещения — сеть "Grid"



Технически игра реализована очень хорошо. Трехмерная графика, несмотря на свою привлекательность, не особо требовательна к аппаратным ресурсам. Если быть до конца откровенным, локации оригинальной Anarchy Online выглядят слишком уж простенько, но графическая составляющая Shadowlands (дополнение к игре было выпущенного в 2003 году) реализована просто великолепно. Красоты новых территорий действительно могут быть сравнимы с небезызвестной Morrowind. Единственным минусом графики можно назвать скудную де-



тализацию, но для игры такого масштаба это не столь важно. Музыкальное оформление идеально вписывается в игровой процесс, но вот звуковые эффекты часто оставляют желать лучшего. Очень приятным фактом является то, что для подключения к одному из трех активных серверов (два — англо- и один — немецкоязычный) вам вполне хватит dial-up Internet-соединения скоростью всего в 21600 bps. Причем вы не ощутите особого дискомфорта даже в сравнении с игрой по выделенному каналу. Кстати, Anarchy Online потребляет всего 2–3 мегабайта трафика в час. Если учитывать требовательность других существующих на сегодняшний день online-проектов, то такой объем потребляемой информации почти не скажется на ваших финансовых затратах.

Подводя итоги, можно смело сказать, что Anarchy Online на данный момент является лучшей MMOG из всех, доступных нашему потребителю. Простота оплаты, легкость подключения, захватывающие перипетии сюжета, уникальный игровой процесс, быстрота освоения и невиданная ранее дружественная атмосфера делают эту игру поистине самым реальным виртуальным миром.

На этом наш рассказ про Anarchy Online не заканчивается. В каждом номере мы будем сообщать вам все новые и новые подробности об игре, расскажем историю вселенной, а также поможем новичкам в освоении этого невероятно прекрасного и интересного мира.

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА



Omni-Tec® твой друг
Omni-Tec® самая преуспевающая из пяти существующих сегодня гиперкорпораций. Член Межгалактического Совета Корпораций (ICC — Interstellar Confederation of Corporations) и полноправный арендатор планеты Руби-Ка. В подчинении корпорации находится более одного миллиарда служащих, которые неустанно трудятся во имя процветания Omni-Tec®. Только Omni-Tec® предоставляет наилучшие условия труда, постоянное жилье, гарантирует карьерный рост, а также полную защиту от кланов повстанцев, подрывающих авторитет Omni-Tec® и разрушающих благосостояние граждан Руби-Ка.

Воплоти в жизнь свою мечту о процветании! Служи во благо корпорации в одном из семи подразделений Omni-Tec! Omni-Tec® и Руби-Ка — это твое будущее!

С любовью, Филипп Росс

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Присутствие Omni-Tec® на Руби-Ка обусловлено наличием на планете огромных залежей минерала MTG-411-6, более известного как "нотум". С помощью этого минерала Omni-Tec® обладает возможностью разрабатывать самые передовые нанотехнологии. Ходят слухи, что в департаментах Omni-Tec® проводят эксперименты над человеческим ДНК с целью повышения производительности труда и увеличения валовой добычи нотума на планете. Ради своей первоочередной цели Omni-Tec® не останавливается ни перед чем, что и породило волнения среди рабочих и появление Кланов.

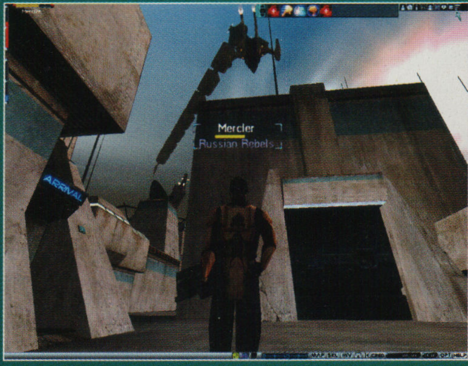
Кланы — мы рождены свободными!

Omni-Tec® владеет планетой незаконно! Они обманули ICC, убедив его членов в абсолютной непригодности планеты и в отсутствии на ней каких-либо полезных ископаемых. Omni-Tec® поработила Вас! Она платит Вам гроши за добывание нотума, тогда как сама зарабатывает на нем баснословные суммы! Вы, сами того не подозревая, помогаете Omni-Tec® взойти на вершину вселенского господства! Весь ужас заключается в том, что Omni-Tec® не дорожит человеческими жизнями. Вы — ничто для корпорации! Стоит ли напоминать об искусственно выведенных расах людей, которые изначально были созданы лишь для изнурительных работ в шахтах? Или о тех ужасных условиях труда, которые были предоставлены первым поселенцам?

Правда в том, что Omni-Tec® не владеет Руби-Ка, а всего лишь арендует планету. Именно поэтому корпорация так стремится как можно быстрее извлечь из нее максимальное количества нотума. Алчность — вот настоящее лицо Omni-Tec®! И только Кланы смогут свергнуть этот режим и избавить Вас от рабства!

Присоединяйтесь к Кланам — защитите свободу!

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Кланы появились в ответ на военный режим Omni-Tec®. В ходе кровопролитной войны они смогли взять под свой контроль несколько больших городов Руби-Ка, а также добиться улучшения условий труда на шахтах. Однако после подписания соглашения о прекращении огня Omni-Tec® продолжила узурпировать планету и все ее ресурсы. Теоретически Кланами управляет Совет Истины, но на самом деле каждый из кланов поддерживается конкурентами Omni-Tec®.





Александр Птица специально для Re:PLAY





Место по сбору команд





Профессии Руби-Ка

Авантюрист (Adventurer) — мастер на все руки. Представитель этой профессии специалист во всем, но мастерства ему явно не хватает. Наиболее предпочтительное оружие — одноручные клинки. Единственная уникальная способность авантюриста, недоступная другим, — превращаться в животных с помощью нано-программ.

Агент (Agent) — мастер невидимого передвижения и дальнобойного оружия. Человек, способный принимать любой облик, а точнее, становиться представителем любой профессии. Однако все его воплощения гораздо слабее оригиналов.

Бюрократ (Bureaucrat) — дипломат мира Руби-Ка. Неизменные атрибуты профессии — чемоданчик в руке и робот охранник. Основная способность — контроль над разумом существ.

Доктор (Doctor) — он везде доктор. Способен лечить как себя, так и всех своих товарищей, незаменимый член любой команды. Нано-программы доктора способны не только восстанавливать здоровье, но и отнимать его у противника.

Громила (Enforcer) — одна из самых популярных и самых простых профессий мира Anarchy Online. Как говорится, сила есть — ума, не надо.

Мастер (Engineer) — мастер в прямом смысле этого слова. Может усовершенствовать оружие или создать новую броню, если вы, конечно, принесете необходимые для этого компоненты. Вы можете быть уверены, что рядом находится инженер, если увидите поблизости огромного робота ручной сборки — неизменного телохранителя представителей данной профессии.

Посредник (Fixer) — специалист по взлому не только замков, но и компьютерных сетей, способен заимствовать предметы из торговой сети. Представители данной профессии являются единственными, кому доступен уникальный Фиксеровский Грид (Fixer Grid) — компьютерная транспортная сеть для перемещения между всеми локациями Руби-Ка.

Хранитель (Keeper) — одна из двух новых профессий, появившихся с выходом Shadowlands. Ее представитель призван защищать добро. Он — своеобразный паладин мира Anarchy Online.

Мастер боевых искусств (Martial Artist) — названием этой профессии все сказано. Специалист рукопашного боя, при правильном развитии сможет выстоять в честном бою даже против превосходящих сил противника.

Метафизик (Meta Physicist) — способен с помощью нано-формул создавать невероятных существ, которые встанут на его защиту.

Нано-техник (Nano Technician) — специалист в области нано-технологий. Его главное оружие — формулы.

Тень (Shade) — вторая новая профессия Anarchy Online, антагонист Хранителя. Тень всегда идет по пятам, и вы не заметите, как она нанесет смертельный удар. Представители профессии могут использовать татуировки — уникальные имплантанты, которые делают их невидимыми.

Солдат (Soldier) — его задача — убивать, и он прекрасно с ней справляется. Не в ладах с нано-технологиями, зато спец в обращении с огнестрельным оружием, имеет прекрасные физические данные.

Торговец (Trader) — уникальная профессия, позволяющая торговать не только предметами, но и навыками, и даже здоровьем. Ее представитель, как и любой уличный торговец, всегда может постоять за свой товар.

Компания "МедиаХауз" совместно со своим украинским партнером компанией "Мультитрейд" и "ПриватБанком" (Украина) предлагают Вам стать пользователем популярнейшей онлайновой ролевой игры "Anarchy Online: ShadowLands". В рамках акции "Семь дней анархии доступны всем!" компания "Мультитрейд" выпускает тираж дисков "Anarchy Online: Shadowlands" в упаковке Jewel-case по рекомендованной розничной цене 20 грн. Установив игру с такого диска пользователь будет иметь 7-дневный бесплатный доступ к игре. По истечении этого срока Вы сможете приобрести карточки предоплаты на 30 или 90 дней в отделениях "ПриватБанка" или купить игровые ключи в одном из 1400 банкоматов по всей территории Украины.



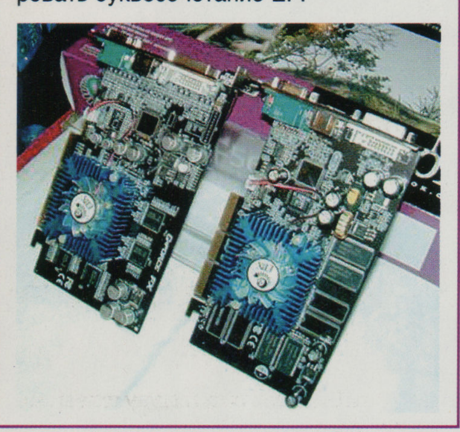
Более подробную информацию Вы можете узнать на сайтах www.mediahouse.ru и www.privatbank.com.ua.

EPOX



EPOX'АЛЬНОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Компания Epox, один из крупнейших производителей материнских плат, решила начать выпуск видеокарт. В качестве основного партнёра была выбрана компания Nvidia. В линейке видеокарт Epox задействует все доступные на данный момент чипсеты Nvidia. Для обозначения бюджетных графических карт компания планирует применять в названиях окончание EM, а в названии высокоуровневых продуктов будет фигурировать буквосочетание EF.



LACIE

ТЕРАБАЙТ У НОГИ

hard drive

DESIGN BY F·A·PORSCHE



Компания Lacie представила две линейки внешних накопителей на жёстких дисках ёмкостью от 160 Гб до 1 Тб. Устройства оснащены двумя портами FireWire (800 и 400) и портом USB 2.0. Скорость вращения шпинделей жестких дисков — 7200 об/мин. Емкость серии d2 до 500 Гб, а серии Bigger Disk до 1 Тб. Последняя также отличается значительными размерами. Дизайн устройств был разработан в дизайнерском бюро Porsche Design GmbH. Накопители можно будет монтировать в стойку или использовать отдельно. Ожидается, что продажи накопителей LaCie начнутся в Северной Америке уже в этом месяце. А приблизительная цены на устройство варьируются от 250 USD за 160 Гб версию до 1200 USD за 1Тб.



AMD

ПЕРВЫЕ ПРОЦЕССОРЫ AMD SOCKET 939 УЖЕ 29 МАРТА?

Французский сайт x86-Secret называет 29 марта предположительной датой анонса первых процессоров компании AMD под разъем Socket 939.

По предварительным данным ожидается анонс следующих чипов:

Athlon 64 FX-53: 0,13 мкм техпроцесс с SOI, Socket 939, тактовая частота 2,4 ГГц, поддержка двухканальной памяти, 1 Мб кэша L2

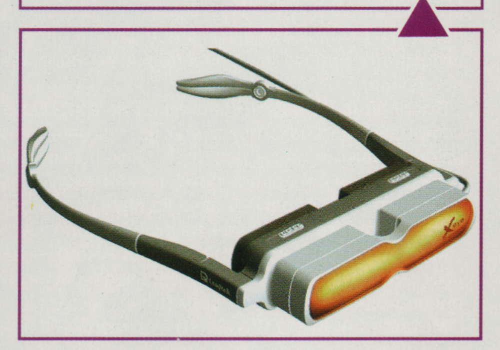
Athlon 64 3400+: 0,13 мкм техпроцесс с SOI, Socket 939, тактовая частота 2,2 ГГц, поддержка одноканальной памяти, 1 Мб кэша L2

Athlon 64 3700+: 0,13 мкм техпроцесс с SOI, Socket 939, тактовая частота 2,4 ГГц, поддержка одноканальной памяти, 1 Мб кэша L2

LEADTEK

LEADTEK X-EYE ЦИФРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Компании eMagin Corporation и Leadtek Research объявили о выпуске X-eye — 3D очков с разрешением SVGA (800 x 600). Уникальность продукта заключается в том, что впервые на рынок выпущено подобное изделие на базе органических светодиодов (Organic Light Emitting Diode). Очки будут выпускаться в монокулярном и стереоисполнении. Leadtek X-eye подключаются к ПК или DVD-плееру посредством аналогового RGB интерфейса. Вес устройства 170 грамм, а поле обзора будет эквивалентно экрану диагональю 50 дюймов с расстояния 1,5 метра.



SAMSUNG

НОВЫЙ РУБЕЖ ВЗЯТ



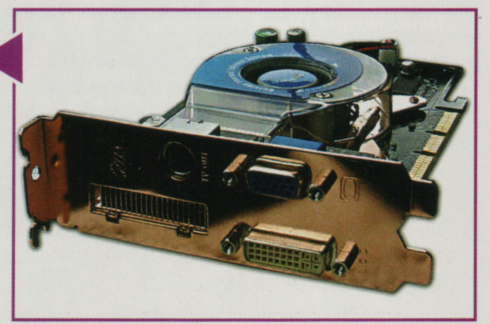
Компании LG и Samsung, оставив конкурентов позади, соревнуются за звание производителя, выпускающего самые большие плазменные панели в мире. Предыдущий рекорд в 76 дюймов, установленный LG, не так давно был побит. Компания Samsung анонсировала плазменную панель диагональю 80 дюймов с разрешением 1920 x 1080 пикселей. Размеры панели — 1766 x 1128 x x 89 мм. Яркость свечения составляет 1000 нит, контрастность — 2000:1. Работы по разработке новой панели велись с сентября 2003 года. Ждём ответного хода LG.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

ABIT

ABIT МЕНЯЕТ ПАРТНЁРА

ABIT и NVIDIA расторгли соглашение о сотрудничестве в области графических карт, однако остались партнерами по выпуску системных плат. Было объявлено, что новым партнёром Abit по выпуску видеоакселераторов станет компания ATI Technologies. В ближайшее время будут объявлены продукты Abit, основанные на чипсетах R9600XT и R9800XT. Также стало известно, что компания готовится к выпуску графических решений следующего поколения в том числе, с поддержкой шины PCI-Express.



LEXAR MEDIA

БРЕЛОК В ДВА ГИГАБАЙТА

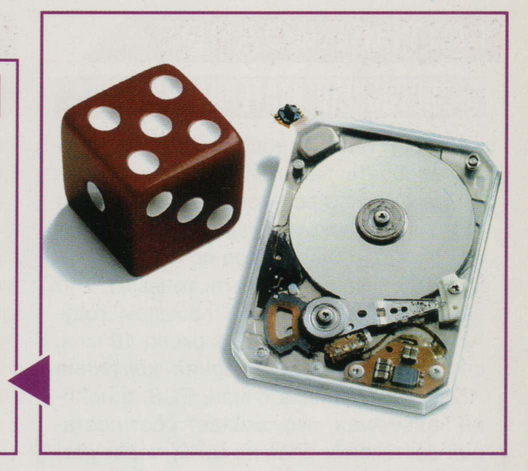


Компания Lexar Media представила обновленную версию своего USB-накопителя JumpDrive 2.0 Pro. Модель 2 Гб обладает минимальной скоростью чтения/записи 6 Мб/с (40x). По заявлению производителя, для того чтобы "забить" накопитель информацией под завязку, понадобится не более 6 минут. Устройство поддерживает Windows 2000/Me/XP, Mac OS 8.6+ и Mac OS X и будет поставляться на рынок с февраля 2004 года. Неподдельный интерес вызывает и цена устройства — 1000 USD.

TOSHIBA

МАЛЕНЬКИЕ ДА УДАЛЕНЬКИЕ

На выставке Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе Toshiba представила новые данные о своих сверхминиатюрных (диаметр 0,85 дюйма) жестких дисках и сообщила о начале их поставок на мировой рынок. Выпуск новых дисков планируется начать уже летом текущего года, а массовые поставки должны начаться не позднее осени. Емкость жестких дисков будет составлять от 2 до 4 Гб.





ATI

НУ ОЧЕНЬ МОБИЛЬНОЕ 3D

ATI Technologies анонсировала выпуск нового графического сопроцессора IMAGEON 2300, который позволяет реализовать возможности 3D графики игрового уровня в мобильных телефонах будущего.

Особенности чипа IMAGEON 2300:

- Расширенная поддержку возможностей 2D/3D графики
- Наличие экономичного встроенного декодера MPEG 4 с возможностью обработки видео в реальном времени со скоростью до 30 fps
- Наличие портов захвата видео, поддержка встроенных цифровых камер с разрешением матрицы 1,3-Мп и 2-Мп
- Кодек JPEG для сжатия или декомпрессии изображений
- Вывод на два дисплея
- Поддержка OpenGL ES API
- 2 Мб интегрированной экономичной памяти SDRAM
- Максимально поддерживаемое разрешение: до 320 x 240 в цвете с 16-битной глубиной цветности
- Встроенный контроллер карт SD и MMC
- Питание: 1,5 В/ 1,8 В/ 2,5 В/ 3 В/ 3,3 В
- Энергопотребление в режиме Standby менее 10 мкВт, в режиме Display refresh менее 1 мВт, порядка 20 мВт в типичном активном режиме

Впервые чип ATI IMAGEON 2300 был представлен на выставке CES 2004, а массовые поставки чипа должны начаться уже в первом квартале 2004 года.

INTEL

CELERON МОБИЛИЗИРУЕТСЯ

Компания Intel, крупнейший в мире производитель процессоров, начала поставки чипов нового класса для мобильных ПК — Intel Celeron M. Представлено три первых чипа линейки Intel Celeron M. Два из них (1,30 ГГц и 1,20 ГГц Celeron M) работают при стандартном напряжении ядра (1,356 В), а еще один чип — 800 МГц ULV (Ultra-Low Voltage) Celeron M характеризуется напряжением питания ядра уровня 1,004 В. Все три процессора выполнены по нормам 0,13 мкм техпроцесса, обладают 512 Кб кэша L2, поддерживают системную шину 400 МГц и технологии энергосбережения, включая Deep Sleep. Они предназначены для работы в системах на чипсете Intel 852GM или чипсетах серии Intel 855. Цены на новые процессоры в оптовых (от тысячи штук) партиях составят: 1,30 ГГц и 1,20 ГГц Celeron M — 134 USD и 107 USD соответственно. А 800 МГц чип ULV Celeron M оценен в 161 USD.





AMD

НОВОСТИ ОТ AMD

AMD официально представила в этом году новые процессоры Athlon 64 3400+ для настольных ПК и три мобильных чипа: Mobile Athlon 64 3200+, 3000+ и 2800+ для портативных ПК. Чип Athlon 64 3400+ является развитием ядра ClawHammer, обладает реальной тактовой частотой 2,2 ГГц, оснащён 64 Кб кэша данных плюс 64 Кб кэша инструкций и 1 Мб кэша L2. Все процессоры поддерживают энергосберегающую технологию AMD Cool'n'Quiet, рассчитаны на работу в составе систем на платах под Socket 754, обладают напряжением ядра 1,5 В и изготавливаются по нормам 0,13 мкм.

MOTHERBOARDS

ВСЕОБЩАЯ МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ

The Digi Times сообщает, что если просуммировать данные о поставках системных плат, прогнозируемых на 2004 год, то четверка ведущих производителей поставит за этот год почти 100 млн. плат (96,7 млн., если быть точным). Это на 21% больше, чем в прошлом году. ASUS планирует продать около 40 млн. своих плат, а ее дочерняя компания ASRock — порядка 6 млн. ECS, в ноябре заявившая, что ожидает рост поставок системных плат на 20%, пересмотрела свой прогноз и теперь собирается продать на 30,7% больше, чем в прошлом году (около 24 млн. плат). MSI и Gigabyte не спешат делиться планами на этот год. По оценкам экспертов, поставки MSI в этом году вырастут на 10%. А поставки Gigabyte (по ее предварительным прогнозам) — на 20% и составят 16,2 млн. единиц.



SAMSUNG

НОВАЯ ВСПЫШКА ОТ SAMSUNG

Южнокорейская компания представила новый телефон — Samsung E715, который является логическим продолжением E710. От предшественника он отличается немного переработанным дизайном, а также камерой с возможностью зума, встроенной вспышкой и возможностью снимать видео (серии

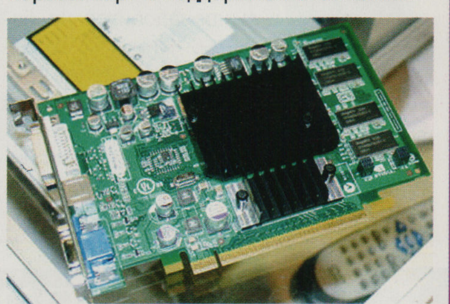


фотографий с частотой до 15 кадров в секунду). "Мы уверены, что покупатели оценят стильный вид и функциональность нового телефона", — заявил Питер Скарзински (Peter Skarzynski), вице-президент отделения беспроводных устройств Samsung.

LEADTEK

ЭКСПРЕССИВНЫЙ GEFORCEFX 5200

На выставке CES 2004 на стенде компании Leadtek была представлена графическая карта с шиной PCI-Express на чипе NVIDIA GeForceFX 5200. Первоначально на рынок планируется выпустить решения от NVIDIA на базе уже выпускаемых чипов под шину AGP в комплекте с внешним PCI Express мостиком. Такое решение, хоть и не позволит реализовать весь потенциал PCI Express 16x, зато будет способствовать проявлению первых карт с поддержкой этой шины.



SAMSUNG

SAMSUNG ВСЕГДА ГОТОВ

Корейский гигант приступил к выполнению задачи, несколько недель назад поставленной руководителями концерна, — догнать и перегнать компанию Nokia и стать крупнейшим производителем мобильных телефонов в мире. Пока есть все основания полагать, что желанную цель удастся достичь — на данный момент Samsung опережает американскую компанию Motorola (второе место среди производителей) по доходу, хотя уровень продаж в целом ниже. Предполагается, что в 2004 году корейская компания займёт около 13% рынка мобильной связи (напомним, что в 2000 году её доля составляла лишь 5%).

HI-TECH

ОКНО В ЕВРОПУ



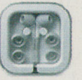
В Украине появился первый мобильный телефон отечественной разработки. Хотя полностью "нашим" его назвать сложно — он собирается из импортных запчастей, зато оснащен программным обеспечением, написанным украинскими программистами. Так как составить конкуренцию именитым производителям в среднем и высоком ценовом диапазоне при всём желании не удастся, наши соотечественники решили сделать максимально дешевый телефон, который по цене просто не будет иметь конкурентов. И можно сказать, что им это удалось — себестоимость аппарата составит около 100 грн, а продавать его будут за 150-200 грн. Телефон будет выпускаться в трех вариантах: без дисплея, с дисплеем и с ограниченными функциями. На рынке аппарат появится уже этим летом. Однако предприимчивые разработчики решили не останавливаться не достигнутом и представили модель с видеокамерой, при сборке которой использованы комплектующие компании Samsung. Это телефон размером с видеокассету VHS (к слову, версия без камеры также впечатляет своими габаритами), с сильно выдающимся из задней панели объективом видеокамеры. Разработчики в лице Министерств промышленной политики, науки и образования, а также Национальной Академии Наук уверяют, что вскоре размеры данной модели могут быть уменьшены в два раза.

APPLE



МОДНОЕ MINI ОТ APPLE.

В линейке портативных плееров iPod от компании Apple появилась вторая модель iPod mini. Внешне новинка отличается от своего предшественника iPod не только уменьшенными размерами, но и различными цветами корпуса: серебристым, золотистым, розовым, голубым и зеленым. Емкость встроенного винчестера — 4 Гб. Плеер поддерживает форматы AAC, MP3, AIFF (Mac), WAV и оснащён ЖК-дисплеем размером 1.67 дюйма с разрешением 138x110 точек. Габариты новинки составят 50,8 x 12,7 x 91,4 мм, а вес 102 грамма. Начало поставок запланировано на апрель 2004, а цена при покупке в онлайновом магазине составит 249 USD. Помимо этого, под своей торговой маркой Apple также представила миниатюрные наушники, которые обойдутся покупателям в 39 USD.





AIWA

USB AUDIO И ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ ОТ AIWA



Компания Sony представила цифровую камеру и серию продуктов USB Audio, которые поступят в продажу под торговой маркой AIWA. USB Audio — это семейство портативных музыкальных проигрывателей с возможностью загрузки записей посредством использования интерфейса USB 2.0. Одним из первых в серии новых устройств AIWA USB Audio станет MP3-проигрыватель AZ-RM256 с 256 Мб встроенной памяти. Новинки поступят в продажу уже в феврале. С февраля также должны начаться продажи 2-мегапиксельной камеры AZ-C7 по цене около 235 USD. Характеристики камеры: апертура F/2,8, фокусное расстояние 42 мм на 35-мм эквиваленте, минимальная дистанция фокусировки 10 см, ЖК-экран 1,5 дюйма, оптический видоискатель, имеется интегрированная фотовспышка. Размеры AZ-C7 составляют 95x23x76 мм, вес — 127 г. Цена будет зависеть от объема встроенной флэш-памяти.



ANALOG PHOTO

KODAK ПРЕКРАЩАЕТ ПРОДАЖИ ПЛЕНОЧНЫХ КАМЕР



Своим пресс-релизом от 13 января Eastman Kodak официально объявила о прекращении продаж пленочных камер в Европе и Северной Америке. Свое решение компания аргументирует ростом популярности цифровых камер и тем, что ожидает значительного увеличения объемов их продаж по сравнению с пленочными аппаратами. В Северной Америке в 2003 году было продано примерно 12,5 млн. цифровых камер и 12,1 млн. пленочных аппаратов. Пленочные камеры Kodak 35-мм будут по-прежнему доступны в магазинах Азии, Южной Америки и Восточной Европы, а в Северной Америке в продаже останутся одноразовые фотоаппараты и аксессуары. Kodak также продолжит поставки и рекламу пленки и фотобумаги. Заслужить в секторе цифровых фотокамер такую же репутацию, как и в области плёночной фотографии, Kodak удастся не скоро. Компания лишь недавно начала разработку собственных решений, вложив в развитие подразделения цифровой фотографии в 2003 году около 3 млрд. USD.

MSI

МЕГА-ПАЛКА ОТ MSI

На выставке CES 2004, которая проходила в Лас-Вегасе, MSI представила свои последние новинки, в числе которых, новая версия MP3-прогрывателя Mega Stick 256 и 11g + Bluetooth Combo Interface Panel PN54GBT. Mega Stick 256 обеспечивает до 14 часов автономной работы от одной батарейки AAA, оснащен ЖК-дисплеем и навигационным меню. Устройство может быть также использовано как портативный USB-накопитель.

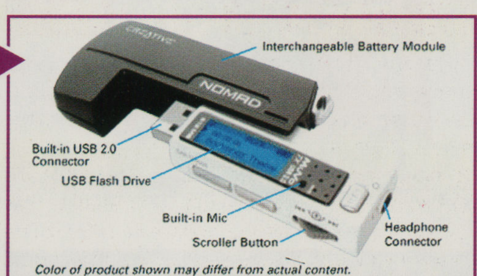


CREATIVE

КРЕАТИВНЫЙ КОЧЕВНИК

Creative представила очередной плеер из популярного семейства NOMAD MuVo, новинка имеет индекс TX. От предшественников NOMAD MuVo TX отличается увеличенным объемом памяти (512 Мб), более продолжительным временем работы от аккумулятора — до 15 часов против 11 у NOMAD MuVo NX. Плеер оснащен встроенным микрофоном и может использоваться в качестве как цифрового диктофона (32 часа записи), так и обычного флэш-диска. Что касается технических характеристик, то он практически не отличаются от предыдущих моделей. В продажу плеер поступит уже в январе, по цене около 500 USD.





Color of product shown may differ from actual content.

DIGITAL PHOTO

ПОРТАТИВНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

EPSON®

Компания Epson представила цифровой фотоальбом P-1000, оснащенный цветным ЖК-дисплеем 3,8 дюйма. Устройство оснащено жестким диском 10 Гб и позволяет распечатывать хранящиеся изображения непосредственно на принтерах Epson. Фотоальбом также оснащен слотом под карты памяти CompactFlash. Решение позиционируется как дополнительный портативный экран к встроенным дисплеям фотокамер, который позволяет рассмотреть все детали снятых изображений, поскольку возможностей встроенных дисплеев для этих целей может быть недостаточно. Так в EPSON P-1000 для отображения пикселя используются три цвета, в экране фотокамеры — один, разрешение экрана P-1000 — 212 PPI, экрана фотокамеры — 100 PPI. В продаже фотоальбом появится уже в январе, предположительная цена за рубежом составит около 600 USD.

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

ВИДЕОКАРТЫ: ИТОГИ ГОДА

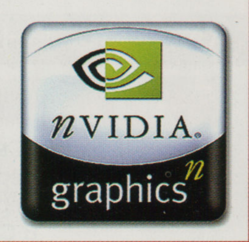



2003 год можно назвать скорее эволюционным для индустрии графических акселераторов. И пусть он не ознаменовался прорывом в данной области, темпы смены поколений уже существующих видеокарт радуют.

Конечно же, главной сенсацией начала года стала задержка выпуска компанией Nvidia долгожданных акселераторов с поддержкой DirectX9. Тем временем ATI уже начала активные продажи DirectX9 продуктов на базе R300 (RADEON 9500, RADEON 9700), выпущенных ещё в начале осени, и дала старт поставкам более дешевых DX9 решений.



VS

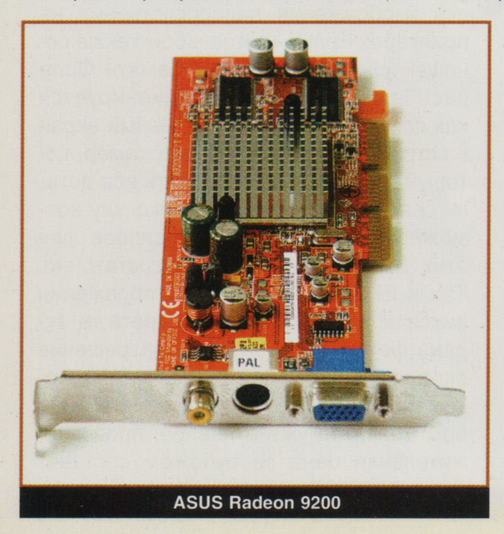


GeForce FX5800 Ultra появился уже в марте, но был совершенно не таким, каким его ждали. Шумный, сильно греющийся акселератор, лишь ненамного (и то не везде) опережающий своего основного конкурента, не снискал популярности. Даже Nvidia признала этот чип неудачным и заявила о том, что в ближайшее время выйдет улучшенный Nv30-Nv35, при разработке которого будут учтены ошибки, допущенные в Nv30. А тем временем компания ATI выпустила Radeon 9800 Pro, который, по сути, являлся всего лишь разогнанным вариантом Radeon 9700 Pro, но и этого оказалось достаточно. Акселератор стал безоговорочным лидером по производительности и фактически убил и без того мёртворождённое дитя конкурентов — GeForce FX5800 Ultra. В мае Nvidia, как и обещала, выпустила GeForce FX5900 Ultra (Nv35), который практически на равных смог соперничать с Radeon 9800 Pro. Всё бы хорошо, но выяснилось, что чипы серии Nv3X удручающе медленно работают с шейдерами версии 2.0, а значит будут "тормозить" и во всех играх ближайшего будущего, которые станут активно эти шейдеры использовать. И это при том, что Nvidia позиционировала GeForce FX как чип, обладающий более широкими возможностями, чем минимально требует DX9, способный отображать шейдерные эффекты кинематографического качества. Отображать-то он, конечно, мог, но вот скорость не выдерживала никакой критики.

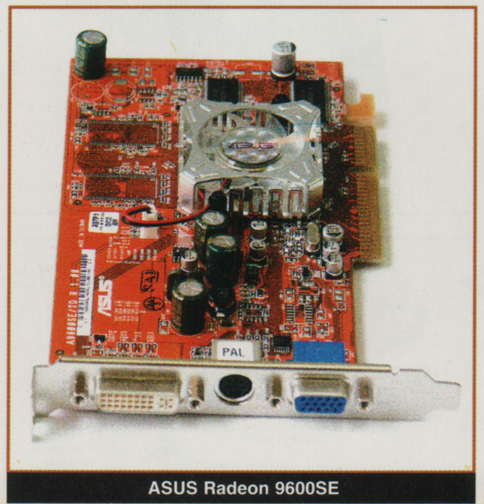
До осени компании немного поутихли и попеременно выпускали на рынок новые middle-end (GeForce FX5600, Radeon 9600) и low-end (GeForce FX5200, RADEON 9200SE) решения. В конце сентября компания ATI представила в очередной раз разогнанный Radeon 9700 Pro и нарекла его Radeon 9800XT, а также разогнанный Radeon 9600 Pro, который получил название Radeon 9600XT. Nvidia решила не отставать и разогнала FX5900 Ultra, "новый" продукт получил название FX5950 Ultra, но до нашего рынка на момент тестирования он все ещё не добрался. А вот в middle-end секторе Nvidia решила выделиться и выпустила действительно новый графический акселератор GeForce FX5700.

Что касается двух других компаний, SIS и Matrox, попытавшихся было в 2002 году составить конкуренцию грандам, то в ушедшем году о них практически ничего не было слышно. Matrox выпустила удешевленные варианты Parhelia. SIS открыла подразделение XGI и даже представила новые видеокарты XGI Volari, которые по первым тестам показали довольно неплохую производительность, но на этом всё, собственно, и закончилось. XGI продолжает подписывать договоры с различными компаниями, которые занимаются выпуском видео акселераторов, но карт в продаже до сих пор нет. Будем надеяться, что в ближайшее время они всё-таки появятся и сумеют составить конкуренцию грандам.

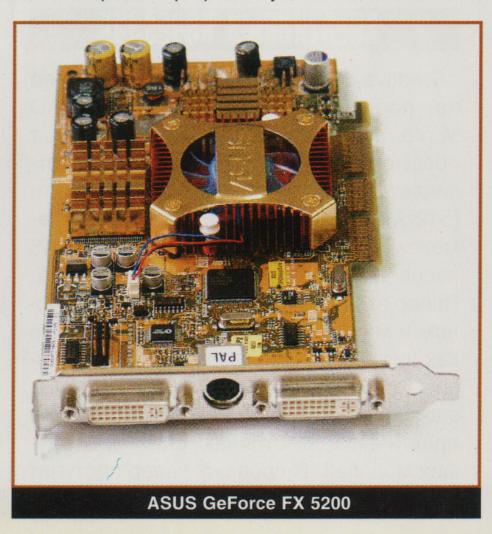
Подводя итоги ушедшего года, можно сказать, что в техническом плане он оказался для компании ATI куда более успешным, нежели для Nvidia, которая и в роли догоняющего выступила не очень удачно. К тому же Nvidia, скорее всего, придется разрабатывать новый чип, так как скорость исполнения шейдеров 2.0 уже существующими чипами не выдерживает никакой критики, а вот ATI и дальше может обходиться простым повышением частот. Потока DirectX9 игр также не было. И это учитывая то, что у каждой из компаний во всех секторах рынка есть видеокарты, поддерживающие DirectX9. Можно лишь констатировать факт, что разработчики игровых программ существенно отстали от



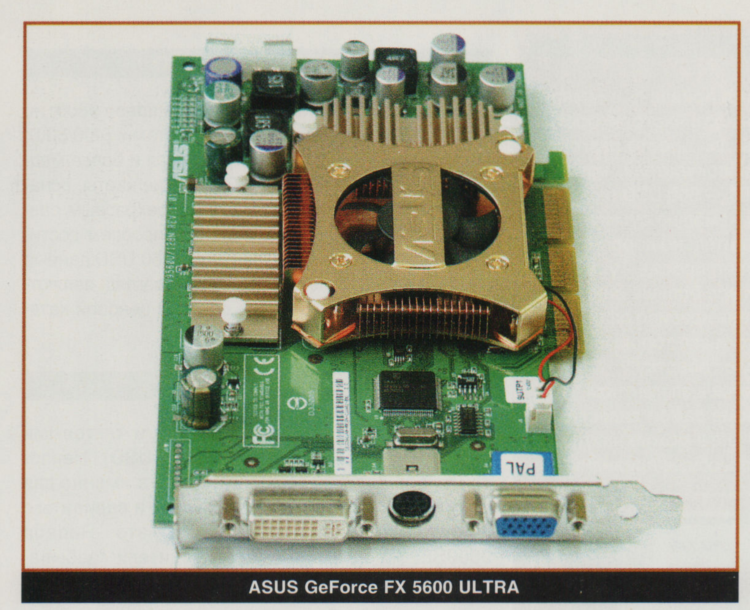
ASUS Radeon 9200



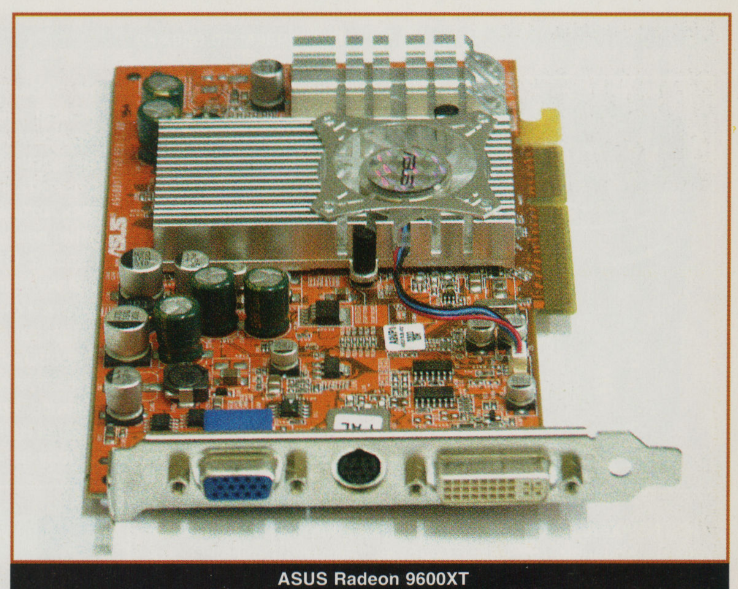
ASUS Radeon 9600SE



ASUS GeForce FX 5200



ASUS GeForce FX 5600 ULTRA



ASUS Radeon 9600XT

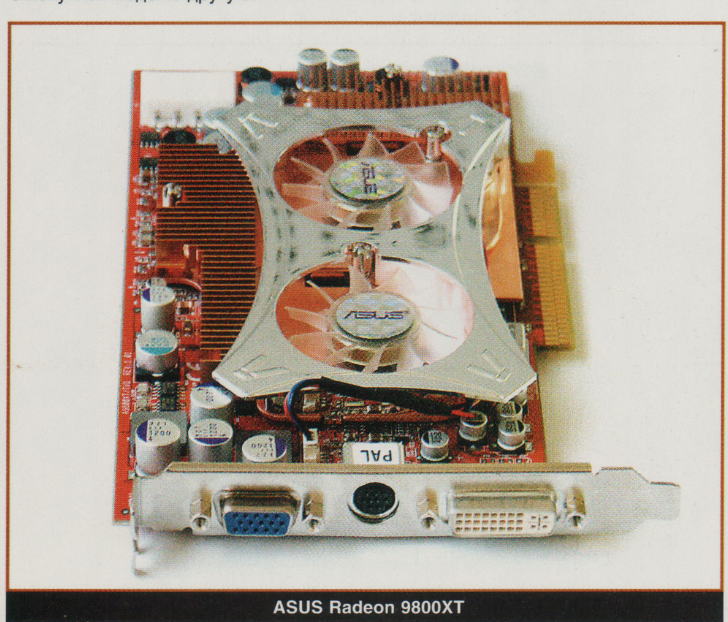
производителей видеокарт. Стараниями китайских и тайванских производителей рынок наводнен разнообразными вариантами уже выпущенных карт (вариантов Radeon 9600 можно насчитать более пяти штук) с урезанной шиной и пониженными частотами. Это вносит ещё большую сумятицу в и без того запутанную ситуацию. Пожалуй, за всю историю индустрии на рынке не наблюдался такой ассортимент карт. Кстати, некоторые компании, занимающиеся выпуском графических акселераторов, отказались от эксклюзивного сотрудничества с Nvidia и начали выпуск видеокарт на чипах ATI, а некоторые (например, ABIT) вообще отказались от сотрудничества в данном секторе с калифорнийской компанией.

Но перейдём к реалиям дня сегодняшнего и рассмотрим вышедшие за прошлый год видеокарты, которые представляют интерес.

ATI

RADEON 9800XT

Последняя на данный момент top-end видеокарта от ATI, и на сегодняшний день фактически лидер по производительности. Radeon 9800XT является разогнанной версией Radeon 9800 Pro, но именно эта прибавка к частотам помогла ей вырваться в лидеры по производительности и обойти своего основного конкурента GeForce FX5900 Ultra. Учитывая то, что Radeon 9800XT только начал появляться на нашем рынке и цены на него, традиционно для нового продукта, несколько завышены (около 600 USD) мы рекомендуем повременить с покупкой неделю-другую.



ASUS Radeon 9800XT

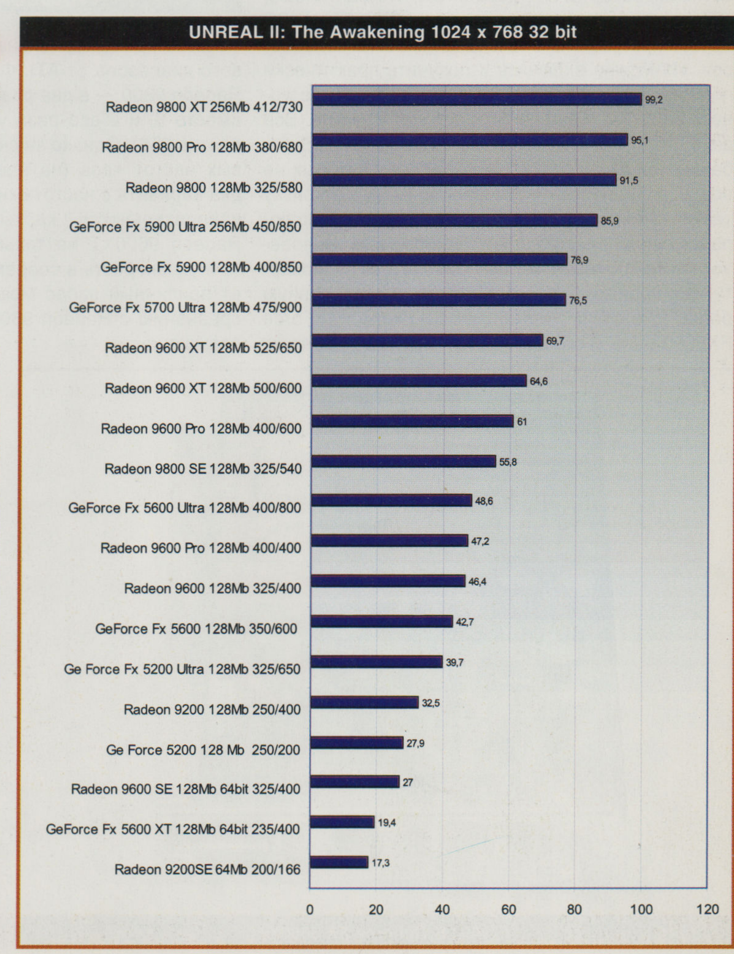
RADEON 9800 PRO

Эта видеокарта по производительности практически не отстаёт от Radeon 9800XT и в силу своей большей распространенности на нашем рынке обладает более привлекательной ценой (от 360 USD). К тому же многие Radeon 9800 Pro оснащены эффективными системами охлаждения, что без проблем позволит поднять их частоты до уровня Radeon 9800XT.

RADEON 9800

Фактически всё тот же Radeon 9800 Pro, но с несколько пониженными частотами (325/580) и, соответственно, с немного меньшей производительностью и ценой (290–320 USD).

UNREAL II: The Awakening 1024 x 768 32 bit



Встречаем по одежке



Производители видеокарт всячески стараются привлечь внимание покупателя к своим продуктам. Да, можно повысить частоты, поставлять в комплекте с акселератором программы для просто разгона и настройки, но всё это внутри. А как завлечь покупателя, который просто зашел в магазин и желает потратить 400 — 500 USD на видеокарту? Как сделать так, чтобы человек, отдав немалую сумму за кусок текстолита, почувствовал, что купил действительно дорогую и даже, в некоторой степени, элитную вещь? Ответ прост — упаковка. В последнее время производители уделяют ей все больше внимания, ведь обычной картонной коробкой, пусть и очень красиво оформленной, сейчас уже никого не удивишь. Практически все топовые видеокарты в нашем тестировании имеют необычную "обертку".

ASUS Radeon 9800XT Limited Edition поставляется в элегантном чемоданчике с хромированной ручкой. В кейсе, кроме самой видеокарты, набора дисков и талона на получение игры Half-Life II можно найти card reader. Именно этот вариант упаковки получил всеобщее признание редакции.

MSI N5900ULTRA попал к нам в руки в чёрной, очень похожей на обувную (от какого-нибудь "Roberto Boticelli"), коробке со стильной надписью n BOX на крышке. Внутри, помимо акселератора, разумеется, был обнаружен просто-таки беспрецедентный Bonus Pack, который включает игры Comand&Conquer Generals с ковриком и книжечкой, Battlefield 1942 и Unreal II: The Awakening. И ещё один сюрприз — в коробке также удалось обнаружить отличную оптическую мышь.

Видеокарта Sparkle 5700Ultra так же имеет довольно нестандартную упаковку — она поставляется в жестяной банке.

RADEON 9800SE

Довольно интересная в плане дальнейшей доработки видеокарта. Всё дело в том, что фактически она основана на том же ядре что и R9800, но у SE версии программно отключена половина конвейеров. Их можно включить и получить практически полноценный Radeon 9800, а при удачном разгоне и 9800 Pro. Однако можно и не получить. Всё дело в том, что ATI, выпуская Radeon 9800SE, избавляется от отбракованных чипов, у которых не все 8 конвейеров работоспособны, а поскольку тестируется лишь часть партии, вполне можно попасть на удачный образец. Но если вам не повезет, то за 200–230 USD вы приобретете видеокарту, по производительности практически равную более дешёвым Radeon 9600 Pro и GeForce FX5600 Ultra. В общем, Radeon 9800SE — продукт для тех, кто любит риск или имеет возможность обменять неудачный экземпляр.

RADEON 9600XT

Самая производительная карта среднего ценового диапазона от ATI. Фактически половинка от Radeon 9800 — в два раза меньше конвейеров (4 вместо 8) и в два раза урезанная шина (128бит против 256). Однако за счёт более высоких тактовых частот ядра (на нашем рынке встречается два варианта с частотами 500/600 и 525/650) производительность карты достаточно высока. Radeon 9600XT не только обеспечивает достаточную скорость в современных играх, но и имеет приличный запас мощности. Однако цена по сравнению с Radeon 9600 Pro всё же несколько завышена.

RADEON 9600 PRO

Всё тот же урезанный в два раза Radeon 9800, но с более низкими тактовыми частотами (400/600), правда, на нашем рынке встречаются и более медленные экземпляры (400/400). Многие карты, оснащённые 2.2ns памятью, обладают прекрасным разгонным потенциалом и без особых проблем достигают частот XT версии. При цене в 160 USD данные графические акселераторы, на наш взгляд, являются оптимальным выбором в средней ценовой категории.

RADEON 9600

Акселератор с ещё более низкими тактовыми частотами (325/400) и ценой (140 USD). Неплохой выбор для тех, кому нужна карта именно для игр дня сегодняшнего. Встречаются и варианты с 64-битной шиной (фактически это Radeon 9600SE, но некоторые производители "забывают" это указать).

RADEON 9600SE

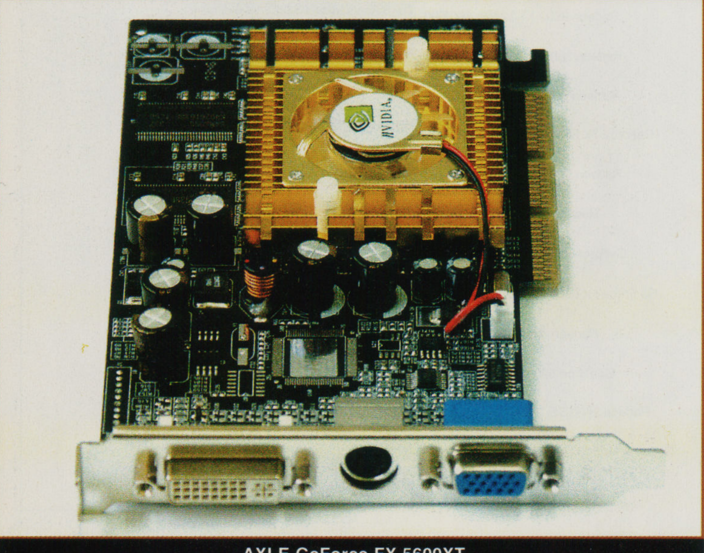
Крайне медленная видеокарта по, производительности уступающая даже престарелому Radeon 9000. Очень неудачная покупка при цене в 100 USD. Куда более рационально будет приобрести GeForce 4 Ti4200. Хотя стоит заметить, что у Radeon 9600SE есть полная поддержка DirectX9, но, учитывая скорость акселератора, она вам не понадобится, разве что для наблюдения красивого слайд-шоу.

RADEON 9200

Едва ли даже представители компании ATI смогут дать внятный ответ на вопрос, почему эта видеокарта имеет такой порядковый номер, ведь по производительности она уступает даже Radeon 9000 Pro. DirectX9 не поддерживается. Однако при цене в 60 USD это не самый плохой выбор.

RADEON 9200SE

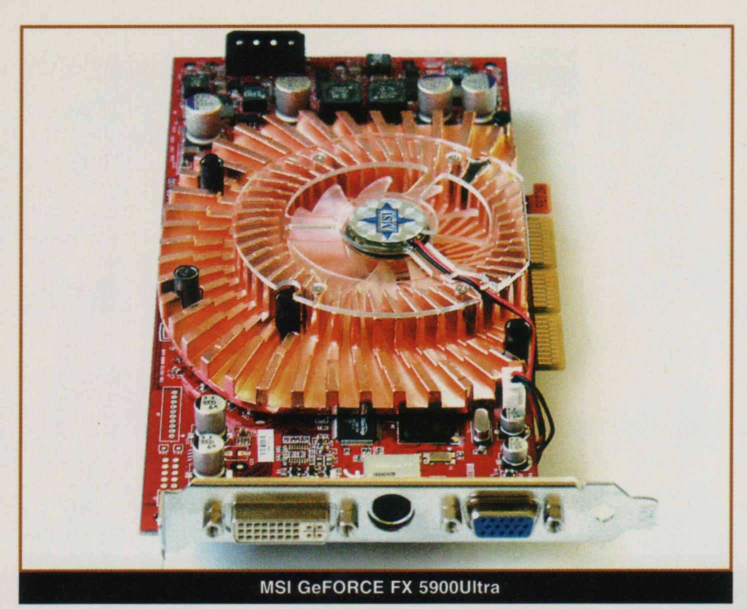
Сугубо офисный вариант, обладающий номинальным 3D. Цена соответствующая — 45 USD — лучший выбор за такую цену. Качество 2D традиционно для всех видеокарточек ATI находится на высоте.



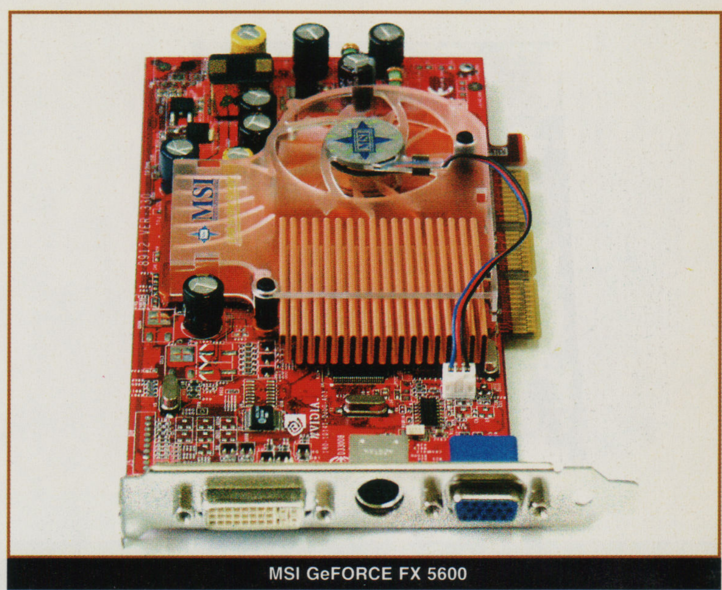
AXLE GeForce FX 5600XT



Leadtek GeForce FX 5900



MSI GeFORCE FX 5900Ultra



MSI GeFORCE FX 5600

NVIDIA

GEFORCE FX5900 ULTRA

Из-за того что GF FX5950 Ultra на нашем рынке пока что недоступна, топовой моделью Nvidia, находящейся в свободной продаже, остаётся GeForce Fx 5900 Ultra. Естественно, что по производительности она уступает более новому Radeon 9800XT. К тому же всё семейство Nv3x очень медленно работает с шейдерами версии 2.0, что негативно скажется на производительности в играх ближайшего будущего.

GEFORCE FX5900

Производительность этой видеокарты практически идентична старшей версии, причём в тяжелых режимах с анизотропией и антиалиасингом они практически равны. Учитывая то, что почти на всех картах GeForce FX5900 устанавливается очень эффективное охлаждение, поднять частоты карты до Ultra-версии не составит особых проблем.

Чем отличается 64-битная память от 128-битной

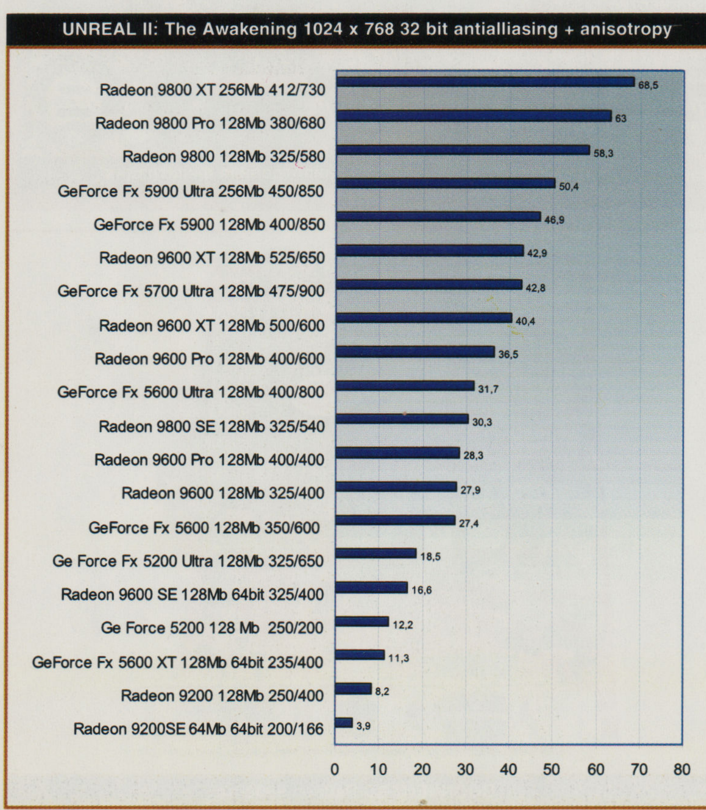
Разрядность шины — это не что иное, как количество информации, которое шина способна передать за 1 такт. Поэтому, скажем, 400 МГц-память с 64-битным интерфейсом передает в единицу времени ровно столько же информации, сколько и 128-битная, но работающая на частоте в 200 МГц.

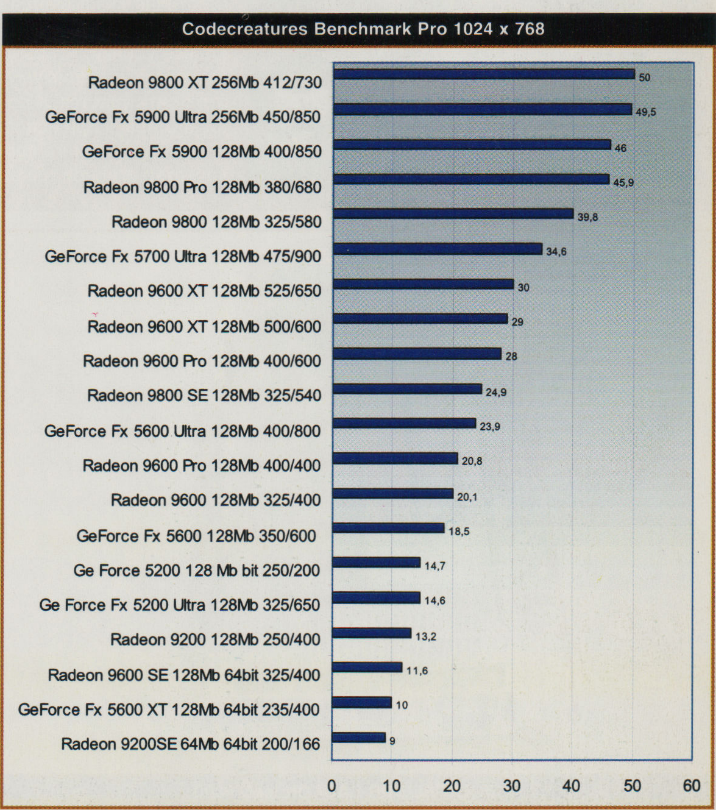
GEFORCE FX5700 ULTRA

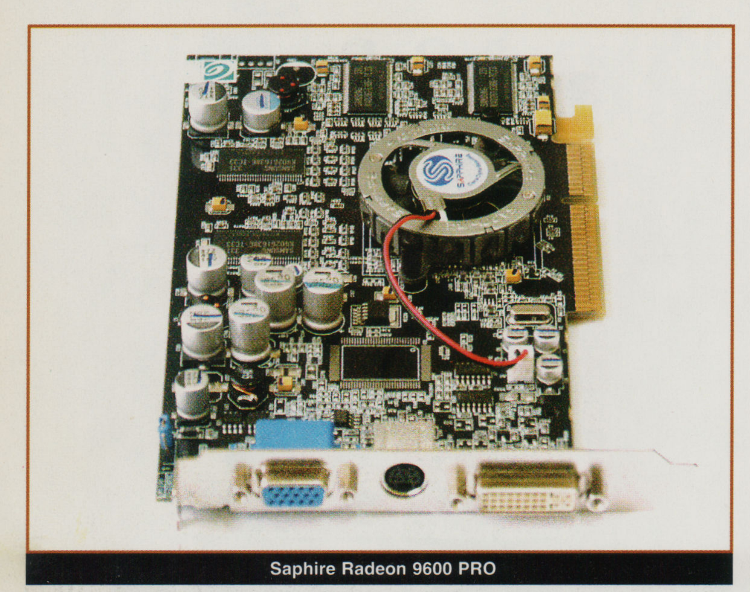
Очень интересная карта. По производительности не уступает, а зачастую и превосходит своего основного конкурента в лице Radeon 9600XT. Так как эти графические акселераторы только появились на нашем рынке, точная цена на них не известна. Но при условии, что она будет приблизительно равна продукту от ATI , GeForce FX5700 Ultra выглядит довольно привлекательно, если, конечно, закрыть глаза на скорость исполнения многострадальных шейдеров второй версии.

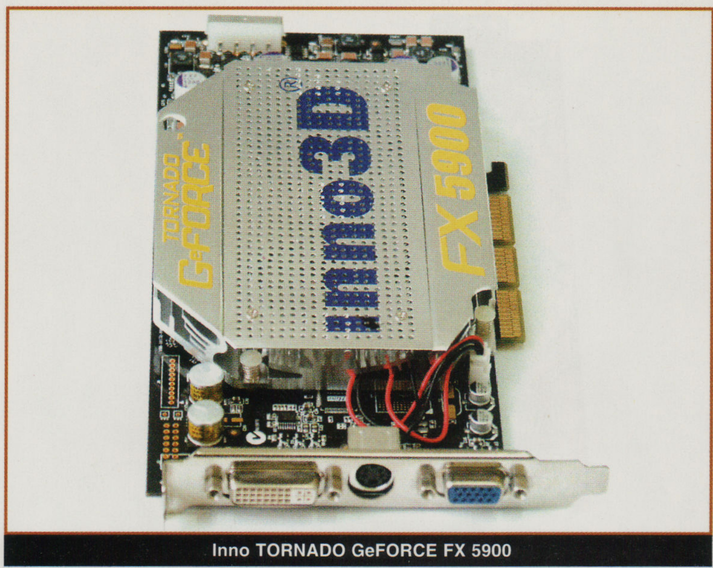
GEFORCE FX5600 ULTRA

С выходом GeForce FX5700 Ultra данная видеокарта постепенно начнёт уходить с рынка. Да и сейчас её вряд ли можно назвать оптимальной покупкой в данной ценовой категории — цена на неё вы-






Saphire Radeon 9600 PRO



Inno TORNADO GeFORCE FX 5900

Анизотропная фильтрация и антиалиасинг

Вы никогда не задумывались, зачем нужна избыточная производительность и сотни fps в последних играх, и можно ли сделать их графику ещё лучше. Ответ — да, можно. И разработчики видеокарт предоставили нам такие методы — анизотропная фильтрация и антиалиасинг. Что же скрывается за этими страшными для уха непосвященного словами?

Не вдаваясь в подробности, можно сказать, что при использовании классической билинейной или трилинейной фильтрации текстуры, расположенные под острым углом, размываются. Вы, наверняка, замечали этот эффект во многих играх, когда детализированная и красивая текстура при отдалении от неё буквально на пару метров превращалась в неразборчивое размытое нечто. С применением анизотропной фильтрации можно добиться улучшения качества изображения за счет лучшей детализации и более точного представления текстур, наложенных на полигоны, которые расположены непараллельно экрану или точке наблюдения. Чем выше степень фильтрации, тем дальше отодвигается граница размытия текстур, однако тем существеннее удар по производительности.

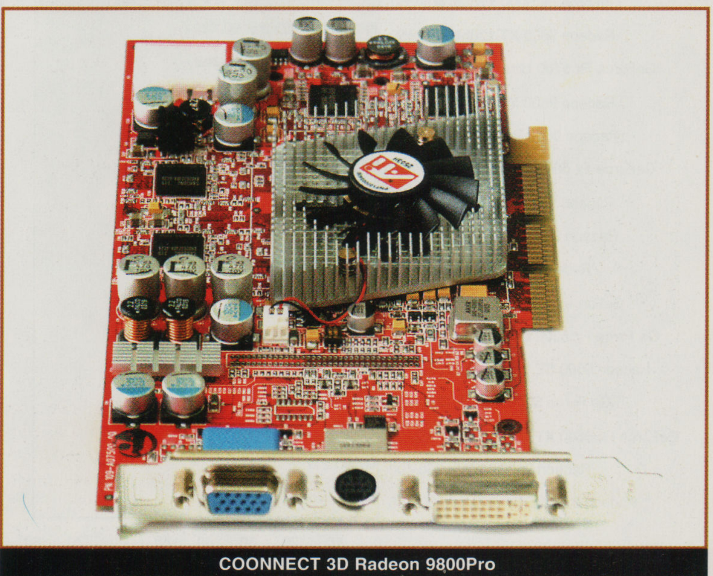

Обычный режим

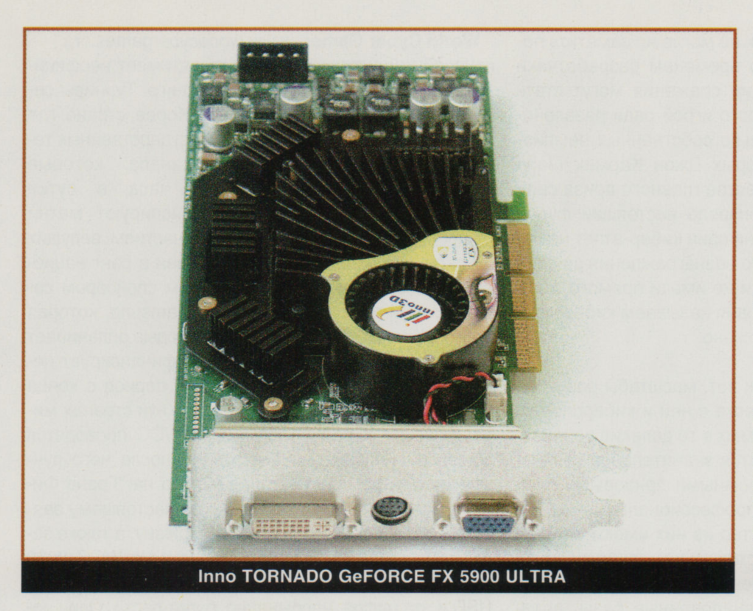
Антиалиасинг — это метод рендеринга, при котором происходит расчет цвета пикселей в избыточном разрешении и затем, в соответствии с определенным алгоритмом (маской), аппроксимация значений пикселей в исходное разрешение. Если говорить по-человечески, то это метод сглаживания "лесенки" на краях объектов. Использование анизотропной фильтрации и антиалиасинга довольно негативно сказывается на количестве fps. Но производители графических акселераторов прилагают все усилия, чтобы свести падение производительности к минимуму, и можно сказать, что им это почти удается. К примеру, на R9800XT падение fps в Unreal II при использовании 16X анизотропии и 4X антиалиасинга составило не более 30%, а вот качество игровой графики заметно возросло.


16х анизотропная фильтрация

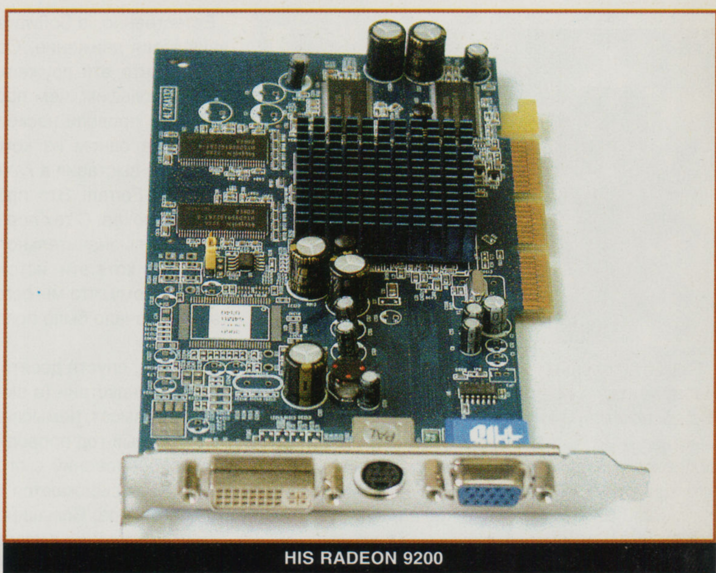


HIS EXCALIBUR RADEON IceQ 9800


COONNECT 3D Radeon 9800Pro



Inno TORNADO GeFORCE FX 5900 ULTRA



HIS RADEON 9200

БОЛЬШЕ НЕ ЗНАЧИТ ЛУЧШЕ

Производители видеокарт в погоне за большими цифрами иногда забывают о рациональности увеличения этих самых цифр. К примеру, встречаются акселераторы GeForce FX5200 с 256 Мб на борту. Так какой же оптимальный объем видеопамяти на сегодня?

В нижнем ценовом диапазоне покупать карту, оснащённую 128 Мб не имеет смысла, так как в играх, использующих такой объём видеопамяти, производительность этих карт зачастую будет ниже предела для комфортной игры. К тому же производители, стараясь максимально удешевить и без того недорогие продукты, устанавливают на карты с большим объёмом памяти медленную и, следовательно, более дешевую память. Поэтому 64 Мб для этой категории вполне достаточно.

В среднем ценовом диапазоне оптимальным объёмом является 128 Мб, в связи с тем, что игры, использующие 256 Мб, выйдут не скоро, а когда выйдут, эти карты уже не смогут обеспечить должной производительности.

В верхнем ценовом диапазоне производители практически не оставляют покупателю выбора — последние акселераторы от ATI и Nvidia поставляются только с 256 Мб памяти.

INNO Tornado GeFORCE 4 Ti 4200

ше, чем у конкурирующих продуктов от ATI, а вот производительность ниже.

GEFORCE FX5600

Практически не уступает Radeon 9600 по производительности, да и цены равны. Скорость шейдеров для данного класса видеокарт уже не так критична — когда появятся игры, активно использующие технологии DirectX9, ни та, ни другая карта не смогут обеспечить в них приемлемый уровень быстродействия.

GEFORCE FX5600 XT

Приставка XT в названии видеокарт компании Nvidia означает не улучшенный, а наоборот, заторможенный вариант. Честно говоря, не совсем понятны причины использования этого окончания для обозначения именно таких карт. Частоты понижены до 235/400, к тому же на рынке начинают появляться версии с 64-битной памятью и совсем уж смехотворной производительностью. Вряд ли можно назвать эту карту оптимальным выбором, так как её производительность находится на уровне Radeon 9200, а цена стартует со 100 USD.

GEFORCE FX5200 ULTRA

Несмотря на более низкий порядковый номер в некоторых тестах, эта видеокарта незначительно обходит FX 5600, вот только цена в 140–150 USD не позволяет назвать её удачной покупкой.

GEFORCE 5200

Неплохое low-end решение. Карта обладает производительностью в 3D на уровне GF FX5600XT и при этом на 40 USD дешевле.

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

В самом нижнем ценовом диапазоне (до 50 USD) позиции ATI довольно сильны. Radeon 9200SE практически вне конкуренции, так как качество 2D выше, чем у продуктов от Nvidia, конечно при условии, что карта не изготовлена на коленке китайскими умельцами.

Единственное, что может противопоставить конкурент в лице FX5200 64 бит — это полная поддержка возможностей DirectX9, но при такой скорости видеокарты они вам наверняка не понадобятся. В категории до 100 USD самой удачной покупкой является GeForce 4 Ti4200 64 Мб. По производительности эта видеокарта практически равна Radeon 9600 Pro и GeForce FX5600 Ultra, которые стоят на 70–80 USD дороже. Правда, есть парочка "но": во-первых, Ti4200 не поддерживает DirectX9, а во-вторых, он потихоньку начинает исчезать с прилавков.

Конфигурация тестового ПК

CPU: Intel Pentium 4 3,2 GHz (L2=512K) Hyper Threading On;
Motherboard: ASUS P4C800 Deluxe на чипсете i875P;
RAM: Samsung 1 GB DDR SDRAM PC3200;
HDD: Western Digital 800JB

В среднем ценовом сегменте рынка оптимальным выбором станут различные вариации Radeon 9600. Также очень неплохо выглядит GF 5700 Ultra. Он демонстрирует результаты на уровне Radeon 9600XT, однако перспективы видеокарты довольно туманны, поскольку вопрос цены все еще остается открытым. При стоимости, соизмеримой с Radeon 9600XT, графический акселератор GeForce FX5700 Ultra станет довольно неплохим выбором для поклонников фирмы Nvidia. Для любителей риска можно рекомендовать Radeon 9800SE — перспектива приобрести за 200 USD карту, которая по производительности не уступает Radeon 9800, очень заманчива.

В сегменте высоких скоростей и цен лидирует ATI Radeon 9800XT, что не удивительно, поскольку видеокарты GeForce FX5950 Ultra до нас ещё не добрались. Хотя их появление вряд ли кардинально изменит ситуацию — карты такого уровня покупаются с расчётом на ближайшее будущее, а скорость исполнения шейдеров второй версии не позволяет назвать GeForce FX5950 перспективной картой.



** Благодарим компанию MTI за предоставленные видеокарты. Тел (044) 458 3856, www.mti.com.ua*



Привет, друзья! Разрешите торжественно поздравить всех с началом нового киберспортивного года. Учитывая пожелания, высказанные в ваших письмах, этот выпуск содержит краткий вводный материал для тех, кто практически не знаком с понятием прогейминга. Вас также ждет небольшой отчет о крупном московском турнире и интересное интервью с GSC.GameWorld Pro Team — топовой киевской командой по Counter-Strike. Поехали!

АЛЕКСЕЙ ПИКОЖ

КИБЕРСПОРТ: ВВЕДЕНИЕ В СУТЬ

Зарождалось все очень давно, еще в конце прошлого тысячелетия. Тщательно изучив труды летописцев середины девяностых, вы узнаете о том, что игрой, фактически положившей начало турнирам, профессиональным игрокам и денежным призам, был Quake от id Software. Именно тогда между молодыми людьми, желающими выяснить, кто же из них сильнее боготворит Великого Кармака, начали проводиться первые сетевые баталии. Это было почти культом. Игроки старались как можно чаще собираться вместе, и на голом энтузиазме, только ради удовольствия и общения, проводили закрытые турниры. Они хотели играть и побеждать. У них не было ни спонсоров, ни чьей либо поддержки, но именно эти люди, сами о том не догадываясь, сделали рождение киберспорта реальностью.

Естественно, id Software не могла не заметить появившееся движение. Со временем разработчики поняли, что эти дружеские сражения могут стать чем-то большим, чем просто игрой ради развлечения. Они провели несколько собственных чемпионатов, на одном из которых Джон Кармак (John Carmack) выставил в качестве главного приза свой красный Ferrari. Это произвело настоящий фурор среди игроков. С тех пор ни один кибер-атлет не получал столь значительного вознаграждения за один турнир. И хотя эти истоки не имели прямого отношения к тому, что мы сегодня называем киберспортом, но начало было положено.

Сегодня, спустя десяток лет, масштабы развития игровой индустрии (а вместе с ней и киберспорта) достигли высот, немыслимых в те далекие девяностые. Каждый год проводится значительное количество соревнований с огромными призовыми фондами, куда съезжаются профессиональные игроки со всего мира. Большинство из них имеют спонсорские соглашения с известными компаниями, которые оказывают спортсменам финансовую поддержку, предоставляют тренировочные базы, аппаратное обеспечение и т.д. Все идет к тому, что в ближайшем будущем компьютерный спорт будет официально признан во всем мире и включен в программу Олимпийских Игр. Поверьте, это не просто слова. Однако же не будем более углубляться в историю или увлекаться перспективами, а обратимся к тому, что мы имеем на сегодняшний день.

ТУРНИРЫ

Сейчас в мире существует целый ряд организаций (WCG, CPL, CXG, ESWC), которые специализируются на проведении международных соревнований. У них уже есть сформировавшиеся коллективы профессиональных судей и организаторов, которые отвечают за то, чтобы чемпионат был проведен на должном уровне и по всем установленным правилам. Подробнее о каждом из грандов.

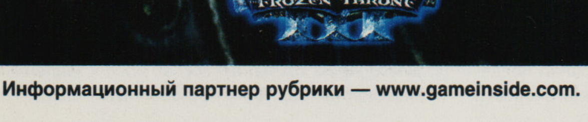
World Cyber Games (www.worldcybergames.org) — крупнейший ежегодный чемпионат, имеет неофициальный статус Олимпийских Кибер-игр. Турниры серии WCG традиционно проходят в Корее, стране, где на данный момент существует 3 государственных телеканала, которые 24 часа в сутки транслируют матчи с участием ведущих игроков, где StarCraft давно возведен в ранг национального вида спорта. Генеральным спонсором соревнований выступает компания Samsung, которая берет на себя все основные расходы: оплачивает проведение отборочных турниров, финансирует перелет и проживание участников. В период с конца лета до начала осени в более чем 50-ти странах мира, включая Украину, под эгидой WCG проводятся общенациональные квалификации, после чего лучшие из лучших съезжаются в Корею на "Гранд Финал". Здесь у каждого есть шанс по-настоящему заявить о себе, прославить родную державу, а также заработать немалые призовые деньги. На WCG 2003 суммарный фонд на все номинации составил 400000 USD и эта цифра, несомненно, будет расти. Один немаловажный факт: в прошлом году организационный комитет World Cyber Games заявил о том, что местом проведения WCG Grand Final 2004 выбран Сан-Франциско (штат Калифорния, США). Это первый случай, когда чемпионат мира по компьютерным играм будет финишировать за пределами Кореи, что должно укрепить WCG на позиции крупнейшего интернационального турнира.



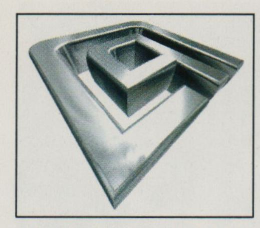
Cyberathlete Professional League — первая профессиональная лига киберспортсменов. Была создана 26 июня 1997 года в США. За годы своего существования детище Энджела Муньоса (Angel Munoz) и группы единомышленников выросло в организацию, которая занимается проведением самых престижных турниров международного масштаба. Соревнования от CPL организуются поквартально: весной и осенью







Информационный партнер рубрики — www.gameinside.com.



чемпионат принимает какая-либо из европейских стран, а зимой и летом все дороги ведут в Техас. Появление четкой и хорошо продуманной системы организации киберспортивных соревнований стало возможным сравнительно недавно, после подписания взаимовыгодных контрактов между CPL и такими компаниями, как Intel, nVidia, Shuttle, Logitech, Netfire и др. Заручившись поддержкой столь серьезных компаний, лига вышла на качественно новый уровень развития, получила возможности для грамотного планирования событий, привлечения еще большего количества игроков и других спонсоров. Ближайший турнир в США, CPL Summer 2004 Extreme Championship, состоится с 28 июля по 1 августа и будет включать следующие игровые номинации:

Half-Life Counter-Strike Tournament * [$100,000] — Спонсор: Intel®
Halo|PC CPL-Assault Tournament * [$50,000] — Спонсор: nVIDIA
UT 2004 Tournament * [$50,000] — Спонсор: nVIDIA
Battlefield 1942 Tournament * [$50,000] — Спонсор: не анонсирован

Каждый из турниров CPL является настоящим праздником киберспорта, а попадание про-геймера в призовую тройку — признак высочайшего мастерства. Представьте себе, каким уважением сейчас пользуются члены шведской команды Schroet Kommando, которые на протяжении прошлого года стали победителями всех четырех (!) Counter-Strike-турниров серии CPL. Проводя аналогию с достижениями мадридского Реала в европейских кубках, SK по праву стали называть королевским кланом.

Cyber X Games (www.cyberxgaming.com) — прямой конкурент CPL на мировой киберспортивной арене. Эта организация была создана в США совсем недавно и еще не успела себя зарекомендовать конкретными деяниями (отборочные — не в счет). И что же сделала CXG, чтобы привлечь к себе внимание прессы и игроков? Использовали самый действенный прием — увеличение призового фонда до невиданных ранее размеров. Как раз в то время, когда готовился данный материал, в Лас-Вегасе стартовал первый многообещающий турнир CXG под названием "ATI/AMD/Microsoft Windows XP CyberXGaming Tournament". Как видно из названия, спонсорский лагерь CXG также впечатляет. Заявленный призовой фонд в размере 600000 USD планируется поделить между семью официальными дисциплинами:



Americas Army — Pro Tournament
Counter Strike — Pro Tournament
Unreal Tournament 2003: 1v1
Return to Castle Woflenstein
Quake 3 Arena: 1v1
WarCraft III: 1v1
Call Of Duty

Подробный отчет о том, что и как происходило на CyberXGaming Tournament с 9-го по 12-е января, удалось ли организаторскому коллективу зарекомендовать себя с лучшей стороны, читайте в следующем номере журнала.

Electronic Sports World Cup (www.esworldcup.com) — Кубок Мира по Электронному Спорту. Еще один конкурент WCG и остальных. Проведением ежегодного кубкового розыгрыша занимается французская специализированная компания LigArena, имеющая большой опыт в организации LAN-ов у себя на родине. Несмотря на заведомое превосходство WCG в плане известности и популярности, именно ESWC по результатам опроса на www.esreality.com завоевал больше половины голосов как лучший турнир 2003 года. И вот в первых числах января в пресс-релизе появилась информация, что 6 — 11 июля состоится Electronic Sports World Cup 2004. За 200 000 USD призового фонда будут бороться профи Counter-Strike (PC), WarCraft 3 (PC) и Pro Evolution Soccer 3 (PS2). Для всех про-геймеров Украины это мероприятие должно стать особенно значительным. Почему — читайте ниже.





Кроме названных выше, в мире регулярно проходит множество не столь значительных соревнований, которые, тем не менее, вносят свой вклад в развитие компьютерного спорта. Львиную долю составляют многочисленные онлайновые чемпионаты, о которых мы непременно расскажем в ближайших выпусках рубрики.

КОРОТКО О ПРАВИЛАХ

В про-гейминге, как и в любом другом виде спорта, существуют правила. Без них проведение серьезных соревнований было бы невозможным. Для компьютерных игр это особенно важно, т.к. почти в каждой их них содержатся опции точной настройки посредством ввода в консоли (аналог командной строки) разнообразных команд. Для того чтобы устранить читерство, добиться максимально сбалансированного игрового процесса, судьи заблаговременно оглашают список всего, что запрещено. В анонсе турнира также всегда можно найти данные о предварительной регистрации участников, списке номинаций, распределении призового фонда, версии игры, картах и, естественно, о месте и времени проведения чемпионата. Конечно же, многое зависит от ранга турнира. Чем он крупнее и представительнее, тем длиннее перечень правил. Сейчас, по прошествии стольких турниров, организаторы научились учитывать практически все моменты, которые каким-либо образом могут повлиять на объективность итоговых результатов.

Просев и жеребьевка — необходимые процедуры, с помощью которых вероятность встречи фаворитов на ранних стадиях чемпионата сводится к минимуму.

Double Elimination — система проведения турнира, при которой, проиграв два раза, участник окончательно выбывает из соревнований.

Single Elimination — практически то же, что и стандартная олимпийская система. Проиграл один — до следующих встреч на полях.

Сетка виннеров / лузеров — турнирные сетки при использовании Double Elimination. В виннерской сетке находятся игроки, не проигравшие ни одного матча, а в лузерской — те, кто потерпели одно поражение. В суперфинале турнира встречаются лучший виннер и лучший среди лузеров. При этом лузеру для победы нужно выиграть вдвое больше карт, чем виннеру.

Если говорить о системах проведения чемпионатов, то тут пока отсутствует единый стандарт. Например, CPL на своих турнирах использует Double Elimination. В то же время WCG двигаются в сторону сближения с традиционными видами спорта. Так, на последнем турнире в Корее применялась система, которая практически идентична используемой в футбольной лиге чемпионов: групповой этап — плей-офф. Какая система более действенна — покажет время.

ПРО-ГЕЙМИНГ В УКРАИНЕ

На данный момент самым ожидаемым мероприятием для всего движения киберспортсменов Украины являются национальные отборочные турниры к World Cyber Games 2004, проведением которых занимается рекламное агентство "Диалла" при поддержке украинского представительства компании Samsung. В преддверии этой квалификации большинство геймеров начинают отходить от зимне-весенней спячки, тренироваться с утроенной силой, т.к. шанс выиграть поездку на турнир такого уровня не может не привлекать. В целом же комьюнити развивается посредством инициатив клубов, которые проводят турниры и лиги, занимаясь своеобразной саморекламой. Некоторые из клубов обеспечивают постоянные тренировки сильнейшим игрокам и командам, спонсируют их выездные соревнования. Несмотря на то, что данный путь развития нельзя назвать слишком уж прогрессивным, а призовые фонды на клубных турнирах зачастую оставляют желать большего, уже в самое ближайшее время все может измениться в лучшую сторону. Дело в том, что в прошлом году Украина стала одной из первых стран в мире, где официально зарегистрирована Федерация Компьютерного Спорта (ФКСУ). Более того, Федерация уже успела приятно удивить всех серьезностью намерений и подхода, организовав несколько всеукраинских чемпионатов по UT2003. Последний пресс-релиз радует известиями, а именно:

ФКСУ (www.fcsu.kiev.ua) подписала соглашение с организацией LigArena, в котором обозначены эксклюзивные права ФКСУ на проведение отборочных соревнований к турниру ESWC 2004 в Украине; финал ESWC 2004 состоится 6 — 11 июля 2004 года во Франции. Точное место проведения финала будет объявлено позже; соревнования пройдут, скорее всего, в следующих номинациях: CS, WC3, UT2003, Q3, CS Girls. А в 2004 году ФКСУ проводит "Кубок Украины". Сразу отметим, что квалификация к ESWC 2004 и Кубок Украины 2004 — это два абсолютно самостоятельных процесса, которые будут идти независимо друг от друга. Календарь проведения соревнований будет уточнен. ФКСУ гарантирует минимальный призовой фонд каждого этапа в размере 3000 грн. и призовой фонд финала "Кубка Украины" — 6000 грн.

Кроме того, 1 декабря 2003 года Госкомспорт Украины включил компьютерный спорт в перечень видов спорта, признанных в нашей стране. Пока что на год. Решение об окончательном признании компьютерного спорта и регистрации его в установленном порядке будет принято в конце 2004 года.

Мы ждем от Федерации решительных действий, готовы к плодотворному сотрудничеству, надеемся на выполнение ими всех обязательств и желаем удачи нам и им на совместном поприще!







Итоги чемпионата Flashback Open Cup

1 место GSC.GameWorld Team (Enix, BoBo, yXo, ZeroGravity, weiss) - 3000 USD

2 место Taran2L - (sergg, vampir, monk, necron, egich) - 1500 USD

3 место Virtus.pro - (Sally, Patrick, F_1N, Antikiller, MegioN) - 500 USD

ОТЧЕТ О ТУРНИРЕ FLASHBACK OPEN CUP 2003

В период с 21 по 23 ноября 2003 года, в столице России проходил крупный международный турнир по Counter-Strike 5x5 с призовым фондом 5000 USD. В общей сложности в нем приняли участие 58 сильнейших команд СНГ, среди которых присутствовало и четыре украинских: GSC.GameWorld (Киев), tms (Киев), TreezZ.stancia.net (Киев), HR (Днепропетровск). Учитывая высокий уровень данного мероприятия, каждая из наших команд постаралась быть в наилучшей игровой форме и продемонстрировать весь свой потенциал и мастерство. Естественно, что в первую очередь надежды возлагались на самую перспективную и амбициозную команду — GSC.GameWorld, которая незадолго до того заняла первое место на чемпионате в Каунасе (Литва). Забегая вперед, хочу с удовольствием отметить, что ожидания родного комьюнити оправдались на все 100 процентов.

Соревнования в рамках турнира были организованы в новейшем, самом прогрессивном компьютерном клубе Москвы — Flashback, дизайн и техническое оснащение которого вызвали у гостей только положительные отзывы. Первый тур, проходивший по системе Single Elimination, наши команды преодолели без каких-либо проблем и пробились в основную сетку "Flashback Open Cup". Далее каждой из них предстояло пройти сложный путь, встречаясь с топовыми соперниками со всей России. Достойно справиться с задачей удалось, к сожалению, не всем.

TreezZ, для которых участие в Flashback стало первым выступлением на зарубежном турнире, не сумели продемонстрировать весь свой потенциал и довольствовались довольно низкими итоговыми позициями — с 13 по 16. tms, хоть и удивили многих россиян высоким уровнем своей стрельбы, также остались далеко за бортом решающих матчей, а их итоговый результат — 9–12 места. Могла сыграть лучше и опытная днепропетровская команда HR, представлявшая нашу страну на WCG 2002 в Корее. Однако отсутствие активных тренировок перед чемпионатом и частые замены в игровом составе сделали свое дело — ребята не смогли должным образом собраться к ответственным поединкам и показать фирменную слаженность в действиях. В результате — 7–8 места и места в зрительном зале.

Отдуваться за земляков пришлось киевлянам из GSC.GameWorld. И вот тут свершилось! К всеобщей радости украинских болельщиков, которые все это время пристально следили за ходом матчей по интернету, GSC уверенно без единого поражения проходят по сетке и становятся чемпионами "Flashback Open Cup". Кроме того, в третьем туре соревнований нашими героями была повержена команда M19 (Санкт-Петербург) — победитель WCG'2002. А самым неординарным событием турнира стало то, что в финале московского чемпионата с участием элиты российского CS, GSC.GameWorld встретилась с белорусской командой Taran2L. Это была сенсация!

Достижения наших команд в очередной раз доказывают, что в любом деле главную роль играют труд и упорство. Ребята из GSC.GameWorld усиленно тренировались в последние месяцы и теперь получили заслуженное вознаграждение. Молодцы!









ИНТЕРВЬЮ С GSC.GAMEWORLD PRO TEAM

Re:PLAY:
Начнем с банального и, в тоже время, главного вопроса — зачем все то, что вы делаете? Насколько серьезно ваше отношение к киберспорту? Какие цели ставите перед собой?

GSC.GameWorld Pro Team:
Поначалу это было для всех нас просто интересным увлечением. Затем, после появления более-менее крупных чемпионатов, мы стали уделять игре все больше времени, обычный соревновательный азарт перерос в серьезное желание реализовать себя. На данный момент, когда про-гейминг обретает черты полноценного вида спорта, перед нами стоят большие задачи, которые мы всеми силами стараемся выполнить. Главная же цель логична — стать лучшими!

Re:PLAY:
Считаете ли вы себя профессионалами? По каким критериям можно оценивать уровень современных команд?

GSC.GameWorld Pro Team:
Да, мы вполне можем считать себя профессионалами, потому как для нас игра в Counter-Strike — больше чем хобби, и сегодня этим можно зарабатывать деньги на мороженное. *(Смеются)*. У нас, как и у других настоящих спортсменов, есть свой инвентарь и форма — мышки, коврики, наушники и клавиатуры. Естественно, что присутствует и соответствующее отношение к делу. Относительно критериев можно сказать, что уровень игры команды в первую очередь определяется результатами ее выступления на крупных международных турнирах, таких как WCG, CPL и т.д.

Re:PLAY:
Сколько времени команда тратит на тренировки? Каким образом и где происходит процесс подготовки к турнирам?

GSC.GameWorld Pro Team:
В основном тренировки проходят трижды в неделю по 3–4 часа, а перед чемпионатами по 7–8 часов в день. На тренировках мы сначала обсуждаем тактику и позиции игроков на каждой карте. После этого стратегии отрабатываются в спаринговых матчах против других, желательно сильных соперников. Подготовительной базой команды является киевский клуб C-club (ex-Nazgul), а также офис компании GSC GameWorld. В общем, мы тренируемся как обычные спортсмены. Как и в любом другом виде спорта, качество и количество тренировок во многом имеют определяющее значение. Мы ищем любую возможность прогрессировать, расти, набираться опыта. Интернет в этом плане очень помогает (игры в онлайне).

Re:PLAY:
Применимо ли понятие талант к кибер-атлетам?

GSC.GameWorld Pro Team:
Вне всяких сомнений. Ведь что такое талант? Классный игрок должен обладать хорошей реакцией, координацией движений, слухом, а также умением в нужный момент быстро принимать решения. Комплекс этих качеств плюс упорная работа над собой и приносят положительный эффект. Конечно же, в нашем деле очень важен опыт. В состав GSC.GameWorld Pro Team входят одни из самых опытных игроков столицы.

Состав GSC.GameWorld Pro Team



Real name: Александр Кохановский - team leader
Nick: ZeroGravity
Date of birth: 9 мая 1983 г.
Device: Mouse - Logitech MX500
Pad - X-Trac PRo
Headphones - Sennheiser HD570



Real name: Кучменко Алексей
Nick: BoBo
Date of birth: 20 июля 1986 г..
Device: Mouse - Microsoft 3.0
Pad - X-Trac PRo
Headphones - Sennheiser HD570



Real name: Малецкий Алексей
Nick: yxo
Date of birth: 25 марта 1981 г..
Device: Mouse - Microsoft 3.0
Pad - X-Trac PRo
Headphones - Technics RP-F880



Real name: Поплавский Николай
Nick: weiss
Date of birth: 29 июля 1985 г.
Device: Mouse - Logitech MX310
Pad - fUnc Surface 1030
Headphones - Technics RP-F350



Real name: Литвиненко Сергей - captain
Nick: enix
Date of birth: 20 сентября 1983 г.
Device: Mouse - Microsoft 3.0
Pad - X-Trac PRo
Headphones - Koss UR-40

Re:PLAY:
Расскажите о вашем спонсоре. Что дает команде сотрудничество с ним?

GSC.GameWorld Pro Team:
Спонсором команды выступает компания GSC GameWorld, которая занимает лидирующие позиции среди создателей игр в Восточной Европе. Фирма финансирует поездки на чемпионаты, обеспечивает девайсами плюс дает нам возможность тренироваться по интернету с европейскими командами в офисе компании. Мы — первая команда в Украине, получившая доступ к высококачественному выделенному каналу, который позволяет полноценно тренироваться в онлайне. Благодаря этому мы имеем все возможности для самореализации, за что выражаем компании GSC Game World огромную благодарность!

Re:PLAY:
Приходилось ли вам бывать на зарубежных соревнованиях? Вспомните свою самую значимую победу.

GSC.GameWorld Pro Team:
Приходилось и не раз! Мы были практически во всех странах СНГ. Из последних можно выделить чемпионаты в Санкт-Петербурге и Каунасе (Литва). В Прибалтике мы заняли первое место, нам всем очень понравилась Литва, и в ближайшее время надеемся опять туда съездить. И все-таки самой значимой для нас стала победа на FlashBack Open Cup в Москве, где принимали участие лучшие команды со всего СНГ. Там нам удалось показать нашу лучшую игру на тот момент, что доставило невероятное удовольствие и придало дополнительной уверенности в себе.

Re:PLAY:
Можно ли сказать, что кибер-спорт — занятие исключительно возрастное? Не мешает ли игра учебе, работе и т.д.?

GSC.GameWorld Pro Team:
Кибер-спорт — занятие для людей всех возрастных категорий. Играя в компьютерные игры, человек в любом возрасте может почувствовать себя спортсменом, как и в традиционных видах спорта узнать вкус побед и поражений. Конечно же, в 40 лет реакция не такая, как, например, в 16–20. Поэтому, по крайней мере, в шутеры лучше играть всегда будут более молодые. Хотя тут нельзя что-то утверждать наверняка, т.к. все зависит от человека и его физиологических данных.

Игра не может мешать учебе, если умеешь верно организовывать свое свободное время. Этим все сказано! Более того, она благотворно влияет на мышление и способствует развитию в человеке множества положительных качеств. Если говорить о работе, то для нашей команды игра уже стала ею, и помешать себе же не в состоянии. *(Смеются)*.

Re:PLAY:
Ваше мнение относительно перспектив развития про-гейминга.

GSC.GameWorld Pro Team:
Безусловно, у кибер-спорта большие перспективы. В ближайшее время он будет развиваться еще более стремительно — это подтверждает ряд фактов. Главный состоит в том, что компьютерный спорт очень тесно связан с высокими технологиями, а за ними будущее. Сейчас происходит форсированная эволюция в этом направлении. В недалеком будущем он станет олимпийским видом спорта, и задатки этого видны уже невооруженным глазом.

Re:PLAY:
Каких изменений в индустрии про-гейминга вы ждете для себя в первую очередь?

GSC.GameWorld Pro Team:
Ждем, конечно, разрядов от ФКСУ, а также увеличения призовых фондов на соревнованиях. *(Улыбаются)*.

Re:PLAY:
Поведайте о своих планах на ближайшее будущее.

GSC.GameWorld Pro Team:
В начале года мы собираемся участвовать в "Arbalet Cup:СНГ", который будет проходить в Москве с 5 по 8 февраля. Далее — CPL Europe в марте, и, возможно, еще поедем в Швецию на Warfare LAN, запланированный на апрель. В общем, двигаться будем в правильном направлении.

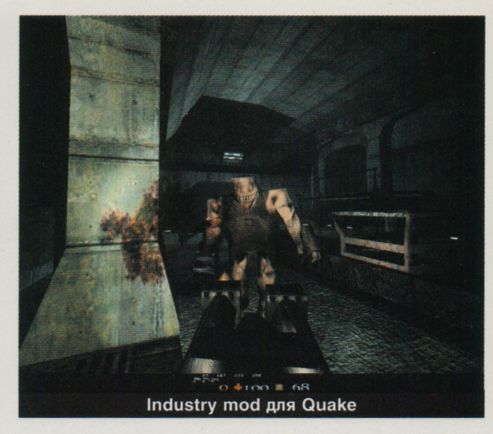
Re:PLAY:
Какие советы вы можете дать тем игрокам, которые только начинают приобщаться к кибер-спорту? Есть ли у них шанс достичь таких же высот?

GSC.GameWorld Pro Team:
Не занимайтесь тем, что идет в ущерб учебе. Нам не нужны безграмотные про-геймеры. *(Улыбаются)*. А если серьезно, то у любого спортсмена есть шанс добиться высоких результатов. Просто нужно приложить максимум усилий к их достижению, знать правильный подход к тренировкам и, конечно же, иметь большое желание. Главное, чтобы начинающие игроки сумели совмещать игры с другими жизненно важными занятиями! Play hard — go pro!

Сайты о киберспорте

- www.gameinside.com — Украина
- www.cyberfight.ru — Россия
- www.mousesport.net — Беларусь
- www.apl.kz — Казахстан
- www.esreality.com — Великобритания
- www.cached.net — США
- www.gotfrag.com — США

Остывает мышка, кнопки W, A, S, D практически полностью утоплены в клавиатуру, мир в двадцатый раз спасен от вселенского зла, снова собрана непобедимая армия... У каждого из нас есть любимая игра (не утверждайте обратного, не поверю). Каждый из нас после очередного ее прохождения чувствовал некоторую горечь в сердце. Неужели все закончилось? Неужели продолжения не будет? А ведь зачастую так хочется еще пару уровней, тройку экземпляров оружия и новые сапоги-скороходы на миниатюрных турбореактивных двигателях. Как ни крути, а любая игра, пусть и любимая, через некоторое время все-таки приедается. Как быть? И тут в соответствии с правилом "есть спрос - будет предложение", на арену выходит *мод-мейкинг*, или по-нашему — создание игровых модификаций.


Industry mod для Quake

РОМАН МАРЧЕНКО

ИГРОВОЙ МОДДИНГ. ТЕОРИЯ.

Своими корнями данное направление игрового искусства уходит в далекие времена первых динозавров (читайте игр), когда шаловливые ручки некоторых игроков пытались привнести что-либо в шедевры того времени, дабы продлить процесс получения удовольствия от игры. В те далекие времена разработчики игровых программ не предоставляли никаких средств для реализации моддинга. Все изменения проводились путем тщательного изучения структуры игры, состава и формата её ресурсных файлов и способов взаимодействия внутриигровых объектов. Для того чтобы создать мод подобного рода, требовалась недюжинная усидчивость и зачастую хорошее знание программирования и архитектуры ПК. Все дополнительные утилиты, как-то: редакторы уровней, распаковщики и запаковщики ресурсов, — энтузиасты создавали самостоятельно.

Но время идет, многое меняется, и сегодня множество разработчиков, выпуская очередной продукт, изначально ориентируется на поддержку модов к своим проектам, зная, что это повысит привлекательность игры в глазах будущих покупателей.

Но хватит демагогии! Давайте, наконец, разберемся, что же собой представляет моддинг, и попробуем выделить основные типы создаваемых модификаций. Также хочется заметить, что модификации, незначительно изменяющие игру в целом, часто называют *адд-онами*.

Можно выделить несколько средств реализации модов и в соответствии с этим критерием разделить их на следующие группы:

Мап-моддинг. Вся сущность данного подхода заключается лишь в разработке новых либо модификации уже существующих карт для игры. Для создания игровых ресурсов этого типа требуется редактор карт. Для некоторых (зачастую старых) игр этот инструментарий создавался сторонними разработчиками. Но сейчас редакторы карт частенько идут в комплекте с самой игрой, так что созданием новых локаций может заняться каждый игрок. С помощью утилит данного типа иногда можно создавать даже новые режимы игры. Например, в стратегиях от Blizzard редакторы карт славятся богатыми функциональными возможностями. С помощью них создавались и создаются RPG-карты (да-да, это не опечатка), отдельные миссии и даже совершенно новые кампании. Представьте себе игру в Starcraft на одной карте продолжительностью 3 — 4 часа с возможностью прокачки персонажа и покупки дополнительных боевых юнитов! "Как же с помощью только редактора карт можно реализовать подобное?" — спросите вы. Верно, с помощью лишь модификации игровых локаций — никак. Но возможности утилит подобного типа часто включают разной сложности средства реализации взаимодействия объектов на создаваемой карте. Это может быть как практически полноценный язык программирования (называемый *скриптовым языком*), так и довольно скромный набор из заранее подготовленных сценариев взаимодействия. Следует заметить, что мап-моддинг характеризуется отсутствием нововведений по части внешнего представления игры. То есть, графическое, музыкальное исполнение и типы объектов на карте не изменяются.

Следующий тип модификаций устоявшегося названия не имеет. Воспользуемся словосочетанием "всесторонняя кастомизация" (от англ. — customization — настройка). Характерной чертой модов данного типа является изменение различных характеристик и параметров игры, проявляющееся как во внешнем антураже (графика, звук), так и в игровом процессе. Как правило, это — написанные энтузиастами или группами энтузиастов модификации небольшого размера, которые определенным образом подключаются к игре и влияют на ее характеристики. Для создания таких модификаций привлекаются самые разнообразные средства. Могут использоваться и *скрипты*, и специально написанная утилита на полноценном языке программи-


Industry mod для Quake

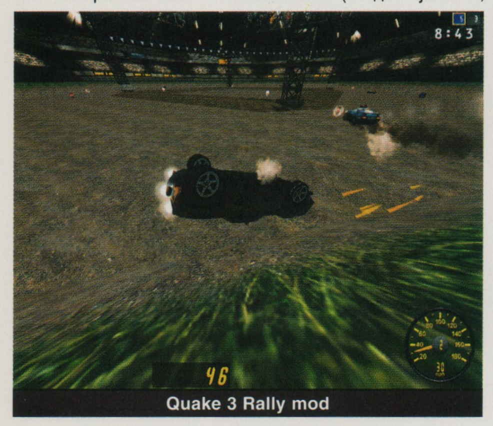

Industry mod для Quake


Western Quake 3 Mod


Western Quake 3 Mod

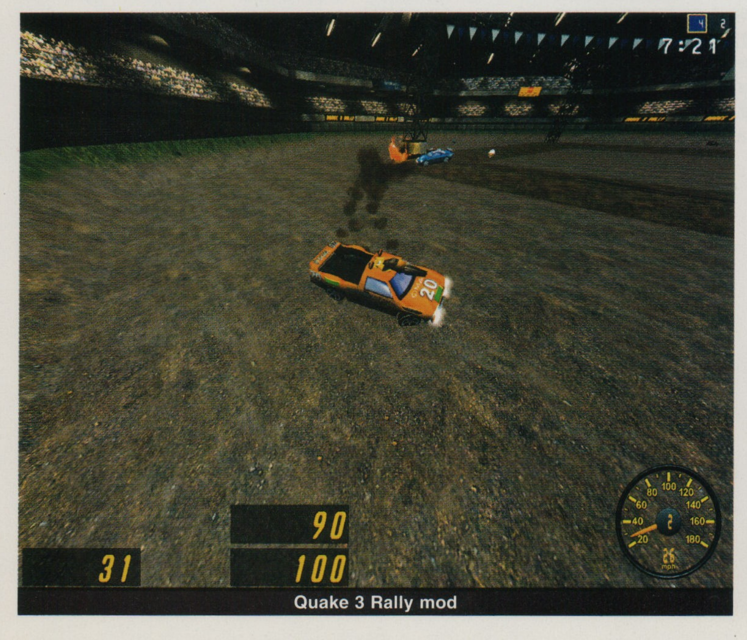
рования, и ресурсный-файл, который подменяет собой стандартный, тем самым изменяя что-либо в игре.

Итак, представление сформировано, но какие конкретно моды относятся к данному типу? Их великое множество, и реализуют они все, начиная переводом старенького Doom и Quake в полноценное аппаратное 3D с реализацией поддержки современных технологий (моды jDoom, GLDoom для первой, и Tenebrae, Telejano для второй игры), и заканчивая добавлением новых артефактов в Diablo 2 (неплохой мод — The Fury Within). Не нравится малая информативность индикаторов в Quake3? Получите отличный мод OSP Tourney от Orange Smoothie Productions, который, ко всему прочему, добавляет еще и несколько режимов сетевой игры. Мечтаете обзавестись особнячком или поменять шрифт на указателях в Morrowind? Есть множество любительских модов различной направленности (к слову, Bethesda Software обеспечивает мод-мейкерам серьезную поддержку). Немного особняком стоят модификации, добавляющие искусственных игроков для эмуляции сетевой игры — ботов. Примерами могут служить Erazer, 3zb2 для Quake 2, и PODBot для Counter Strike. Уффф... Вы еще не устали? Продолжим. Для любой, мало-мальски известной игры наверняка есть что-нибудь интересное, созданное фанатами. Подчеркнем еще раз особенность этой категории: никаких новых уровней, и кампаний. Изменяется только способ подачи игрового контента.


Quake 3 Rally mod

Вот и добрались до последнего типа в нашей нехитрой классификации — *тотальных конверсий*. Данный тип модификаций вобрал в себя все свойства предыдущих двух плюс еще чуть-чуть. Чтобы не утомлять вас нудными свойствами и определениями упомянем всем известное название — Counter Strike. Типичнейший представитель данной группы. Можно с уверенностью сказать — самый известный в мире мод. Единственная конверсия, которая вошла в список официальных игр World Cyber Games. Весь парадокс данного мода состоит в том, что для него тоже созданы моды! Это множество различных серверных адд-онов для ведения игровой статистики, ресурсные дополнения, изменяющие внешний вид всего, начиная с оружия и заканчивая прицелами, моды, изменяющие геймплей CS, такие как Warcraft 3 XP Mod. Разработчики последнего, проникшись великим детищем Blizzard, положили на операционный стол популярнейший командный 3D-шутер и вышеупомянутую стратегию и создали нечто, сочетающие в себе свойства этих двух игр.

Про Counter Strike можно писать много и долго, но "глобальные модификации" к другим играм тоже заслуживают внимания. Существует многопользовательский мод Team Fortress Classic, созданный для различных популярных 3D шутеров. Совсем недавно вышел мод для Deus Ex: The Cassandra Project Episode 1, в котором к оригинальной игре


Quake 3 Rally mod


Quake 3 Rally mod

Глоссарий

Мод **(сокращенно от англ. modification — изменение) — дополнение к оригинальной игре, выполненное в виде подключаемых сторонних ресурсов, в которых могут содержаться самые разнообразные изменения игрового процесса, начиная от простого добавления новых карт (или локаций) и заканчивая практически полной переработкой игрового процесса игры, на основе которой делается мод.**

Мод-мейкинг **(от англ. mod-making) — процесс создания модификаций.**

Адд-он **(от англ. add-on — добавление, дополнение) — дополнение, незначительно изменяющее общие концепции оригинальной игры.**

Мап-моддинг **(от англ. map — карта) — моддинг, направленный на создание или изменение карт для игры.**

Скриптовый язык **— язык программирования, поддерживаемый игрой, с помощью которого возможно управление внутриигровым процессом.**

Скрипт **— программа, написанная на скриптовом языке.**

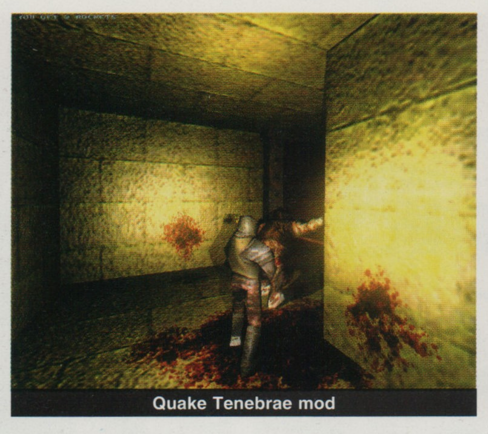
Тотальные конверсии **(от англ. total conversion — полное изменение) — преобразование оригинальной игры до полной неузнаваемости.**

Чит **(от англ. cheat — мошенничество) — средство обхода сложностей игрового процесса.**

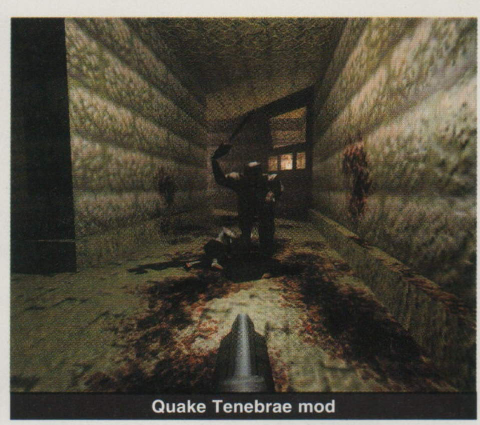
Читер **(от англ. cheater — мошенник) — игрок, использующий чит.**

Исходный код **— тексты программного продукта (в нашем случае игры), выполненные на полноценном языке программирования.**

добавили несколько видов оружия, новую музыку и автотранспортное средство. Гонки на основе шутера? Запросто! Мод Quake 3 Rally. И прочая, и прочая. Надеюсь, после этого небольшого экскурса по примерам ясно, что же собой представляют "глобальные конверсии". Создание подобных модов требует усидчивости, знаний и много-много времени. Поэтому "глобализации" обычно разрабатывают команды, а не один человек. Примеры, названные выше, обладают одной общей характеристикой — они создавались разработчиками-энтузиастами (по крайней мере, поначалу) и являются бесплатными. Таким образом, хотелось бы выделить подгруппу модов, особенностью которых является то, что выпущены они были создателями оригинальной игры. Такие моды можно считать как адд-онами, так и са-



Quake Tenebrae mod

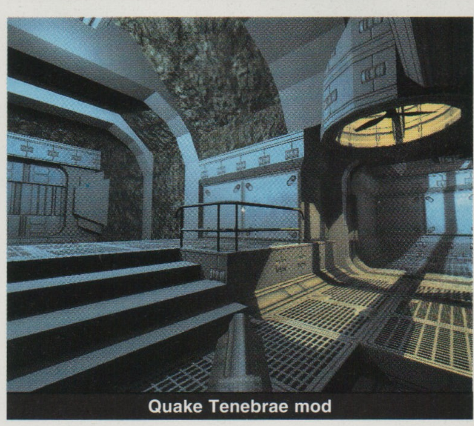


Quake Tenebrae mod

мостоятельными играми, хотя фактически они попадают под определение глобальных конверсий. Примерами могут служить: WarCraft 3: Frosen Trone, StarCraft: BroodWar, Half-Life: Opposing Force, Half-Life: Blue Shift, Homeworld: Cataclysm и множество других. Наверняка вам известны если не все, то большинство названных игр.

Классификация окончена, и если вы читаете эти строки (а, следовательно, не убежали с горящими глазами и трясущимися руками искать в интернете свой идеал космического симулятора на основе Fallout), хотелось бы обратить ваше внимание на некоторые факты мира игровых модификаций.

Как можно догадаться, интеграция в игру возможности создания для нее модов влечет за собой использование более открытой игровой архитектуры и наличие свободного доступа к ресурсам. Отсюда следует, что при таких возможностях необходимо обеспечить хорошую защиту этих самых доступных ресурсов игры. Увы, это соображение не родилось в голове автора как гениальная идея, а продиктовано годами опыта разработки и эксплуатации подобных игровых систем. А причина кроется в простом понятии *чит*. Вам наверняка известны случаи применения подобных "трюков" в виде использования в играх различных клавиатурных комбинаций. Но статья не об этом. Комбинации (пароли, коды — называйте как хотите) — это предусмотренная разработчиком возможность повлиять на ход игрового процесса, которая не меняет физической и логической структуры игры. Использование такого типа обманов полностью лежит на совести игрока. Но есть еще одна разновидность читов — это моды, которые изменяют что-либо в архитектуре игры с целью упрощения процесса ее прохождения. Основной областью распространения таких нечестных модификаций являются многопользовательские игры различных жанров. За примерами далеко ходить не надо. Half-Life: Counter Strike — существует огромное количество модов, позволяющих смотреть



Quake Tenebrae mod

сквозь стены, производить автоприцеливание, направлять пули прямо в голову противника, ускорять движение персонажа по карте и творить множество других пакостных вещей. В Diablo 2 существуют так называемые мап-хаки — программы, позволяющие сразу открывать всю карту в сетевой игре, и дубликаторы предметов, предназначение которых ясно из названия. Это только самые известные примеры. Разработчики всеми силами борются с этой проблемой, но последствия часто плачевны. Многоуважаемая Blizzard регулярно проводит чистки на своих серверах. В последний раз было закрыто около 100 тысяч аккаунтов нечестных игроков. Electronic Arts в одном из патчей для BattleField 1948 отключила возможность использования любительских модов в сетевой игре. Причина банальна — невозможность отсеять "хорошие" модификации от "плохих".

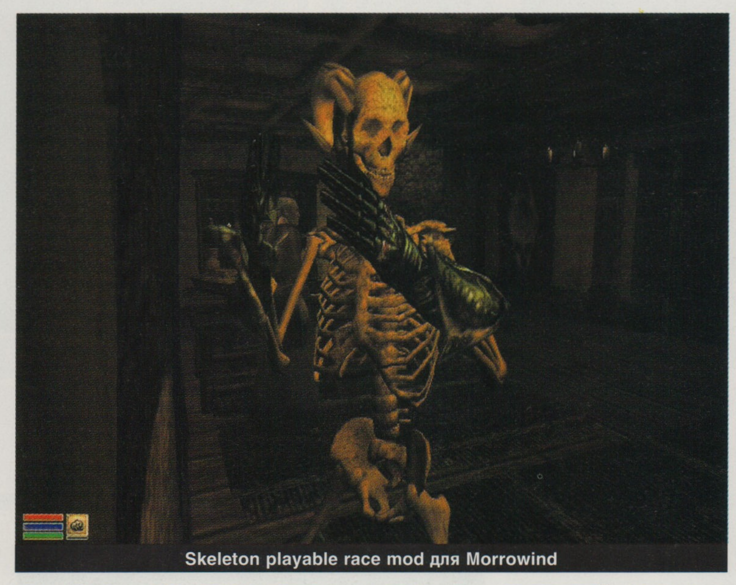
Но хватит о грустном, пора немного взбодриться. Вы думаете сейчас, когда поддержка модификаций вышла на такой высокий уровень среди игр, создание оных держится на голом энтузиазме? Спешу вас обрадовать — это не так. Совсем не-

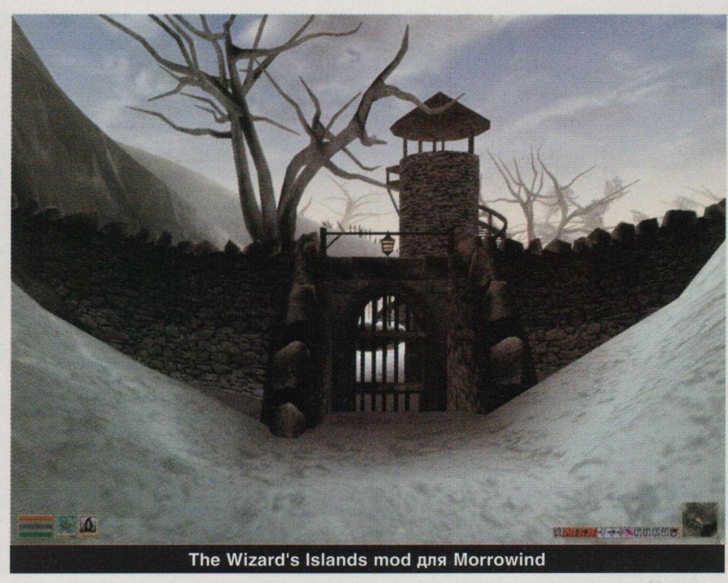


Quake Telejano mod



Quake Telejano mod


Skeleton playable race mod для Morrowind


The Wizard's Islands mod для Morrowind

давно закончилось первое подведение итогов конкурса "Make Something Unreal", который устраивает разработчик небезызвестной игры Unreal Tournament 2003 — компания Epic Games. Условиями конкурса является создание любительских модов различных стилей для Unreal Tournament 2003. Призы воистину грандиозны! 1 миллион долларов призового фонда, компьютеры, оснащенные самым современным железом, и лицензия на использование движка Unreal Engine в своих разработках. Есть стимул постараться. 1 февраля 2004 года заканчивается конкурс, который проводит Руссобит-М, на лучшие любительские карты для Disciples 2. Тут призовой фонд немного скромнее — 1000 долларов за первое место и ценные призы остальным участникам. Компании Remedy Entertainment и Rockstar Games объявили о начале конкурса на лучший мод для Max Payne 2 в номинациях Best Original Mod, Best Real-Time Non-Interactive Movie и Best Dead man Walking Level. Участники будут соревноваться за топовую модель компьютера марки Falcon Northwest, одну из лучших видеокарт от ATI и комплект "беспроводные мышь + клавиатура" от Logitech. Ко всему прочему удачные модификации часто начинают финансироваться или покупаются какой-либо компанией. Загорелись?

Осознание факта, что мир модификаций уже настолько плотно вклинился в современную игровую индустрию, привело к тому, что поддержка создателей модов начинается еще до выхода продукта на рынок. Подобным образом поступила Valve со своей Half-Life 2, объявив, что выпустит инструментарий для создания модов за несколько месяцев до официального релиза игры. Некоторые разработчики безвозмездно делятся самым сокровенным — *исходными кодами* своих проектов. Разумеется, новейшие продукты вам не подарят, а вот такие игры как, Doom, Duke Nukem 3D, Homeworld и частично Unreal, доступны в своем первородном состоянии.

Вот и подошел к концу теоретический экскурс в этот многогранный и бурно развивающийся мир. Можно еще много говорить о достоинствах и недостатках модификаций, можно попробовать играть в них, а можно самому влиться в ряды людей, чьими руками создаются настоящие произведения игрового искусства. Известно, что начинать труднее всего (этот тезис справедлив не только для модостроения). Но если вы приверженец правила "дорогу осилит идущий", то ждите следующего выпуска журнала, и мы вам обязательно поможем сделать первые шаги.

- **http://www.doomsdayhq.com/jdoom.php — jDOOM**
- **http://www.kv.by/index1998492902.htm — GLDOOM**
- **http://tenebrae.sourceforge.net/ — Tenebrae мод для Quake**
- **http://telejano.berlios.de/wiki3/ — Telejano мод для Quake**
- **http://downloads.ign.com/objects/567/567301.html — Diablo 2 The Fury Within**
- **http://www.orangesmoothie.org/ — Крупнейший модмейкер для Quake 3**
- **http://www.rpgplanet.com/morrowind/ — Большая подборка модов для Morrowind**
- **http://q2database.com/mods.html, http://members.aol.com/rjdriver/quake2c.html — Большие подборки модов для Quake 2**
- **http://www.counter-strike.ru/ — все о Counter-Strike**
- **http://www.cyber.ret.ru/columns/index.php?newsid=138 — Подробности о Warcraft 3 Xp Mod для CS**
- **http://www.quakerally.com/ — Quake 3 Rally**
- **http://www.unrealtournament.com/ut2003/contest.php — Официальная страница конкурса "Make Something Unreal"**
- **http://www.rockstargames.com/maxpayne2/contest/ — Официальная страница конкурса на лучшие моды для Max Payne 2.**


Hydro Racers mod для Battlefield 1942


The Wizard's Islands mod для Morrowind

PLANESCAPE TORMENT

АНТОН КОРЫТКО

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BLACK ISLE STUDIOS
Издатель ▸ INTERPLAY
Дата выхода ▸ 1999
Требования ▸ CPU 266 MHz/ 64 RAM/4MB SVGA Video/ 800 MB HDD



Я И МОЯ ВЕЧНОСТЬ

Проблемы восприятия

Дорогие читатели, все вы должны знать замечательную компанию Black Isle Studios и шедевры игрового искусства, которые в недалеком прошлом выходили из-под "пера" ее. Fallout, Baldur`s Gate, Icewind Dale... Думаю, достаточно? Продемонстрировав нам все прелести постдерного и фэнтези миров, доблестные разработчики выпустили Нечто Невообразимое. В 1999 году на свет появился Planescape: Torment. Поиграв, мы поняли, что получили чистейшей воды психоделику, подкрепленную потрясающе красивым литературным слогом (играть только на английском с толстым словариком!). Абсолютно неожиданная трактовка канонов ролевого жанра. Бои практически полностью отданы на откуп хитросплетениям фабулы. Весьма смелый эксперимент над любителями hack&slash, надо сказать. Уму непостижимо! Вместо кучи монстров разработчики подсовывают 10 мегабайт сложночитабельного текста. Самое удивительное, что в игре имеются все предпосылки для увлекательного тактического боя с магически-оружейной эквилибристикой а-ля Baldur's Gate. Сражаться все-таки можно, но в ОЧЕНЬ ограниченных дозах. Главное в Planescape: Torment — беспрецедентный, ни на что не похожий, проработанный до микроскопических мелочей сюжет.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Сигил. Город Дверей. Центр Мультивселенной (хотя центра на самом деле нет, но это уже философия). Хотите сделать восторженный променад по верхнему Плану Аркадия? Пожалуйста. Входите. Только не стойте в проходе — затопчут! А эту дверь лучше даже за ручку не дергайте, если не желаете для своей души бесконечного кошмара Бездны — Плана Хаотичного Зла (Plane Chaotic Evil), населенного непредсказуемыми и подлыми тан`нари (tan'nari).

А еще Сигил называют Клеткой. Странное название места, откуда можно попасть в любую точку миров, не находите? Все двери доступны (надо только хорошо поковырять отмычкой), никому не запрещено входить в город, впрочем, как и выходить из него. Эта свобода распространяется даже на самых ужасных созданий разнопланового (Lawful, Neutral, Chaotic — ничего не напоминает?) зла. А Клеткой это место стало для Госпожи (the Lady), ради всеобщего блага выбравшей добровольное заключение. Зачем — узнаете сами. А заодно и выясните, что случается с некоторыми сочувствующими, которые пытаются (разумеется, только из лучших побуждений) открыть Клетку.

"А что же сами Планы?", — спросят те из вас, которые еще не имели счастья побывать там. Объяснять и сложно, и долго, но если в общих чертах... Представьте себе самый дикий гротескный пейзаж, первый, что придет в голову. Представили? А теперь знайте, он — не только плод вашей не на шутку разыгравшейся фантазии, он уже существует в одном из Планов, куда вы обязательно попадете, выйдя из Клетки.

Наверное, обижу некоторых неосведомленных поклонников материков Faerun, Forgotten Realms и прочих невероятных фэнтезийных вселенных, сказав, что они — всего лишь один из миллионов "слоев" Первичного Материального Плана (Prime Material Plane). Капля в море. В любой из "слоев", кстати, можно попасть из Сигила. Бесконечность? Нет. Больше.

В игре, естественно, нет места стандартной атрибутике фэнтези в общем и спасению мира в частности. Вы отнюдь не Избранный, не бастард Бала и, упаси господи, не Ричард Львиное Сердце. Вы — Безымянный (Nameless One), человек без прошлого, что подразумевает также отсутствие имени. Нет, заурядной амнезией, знакомой нам по множеству сюжетов, здесь и не пахнет. Это возрождение #1541. Или, может, умножить порядковый номер на десять? История круговорота жизней и смертей героя теряется в глубине тысячелетий. Даже примерного числа не знает никто. А вы — тем более, ибо умерев в очередной раз, забываете все.

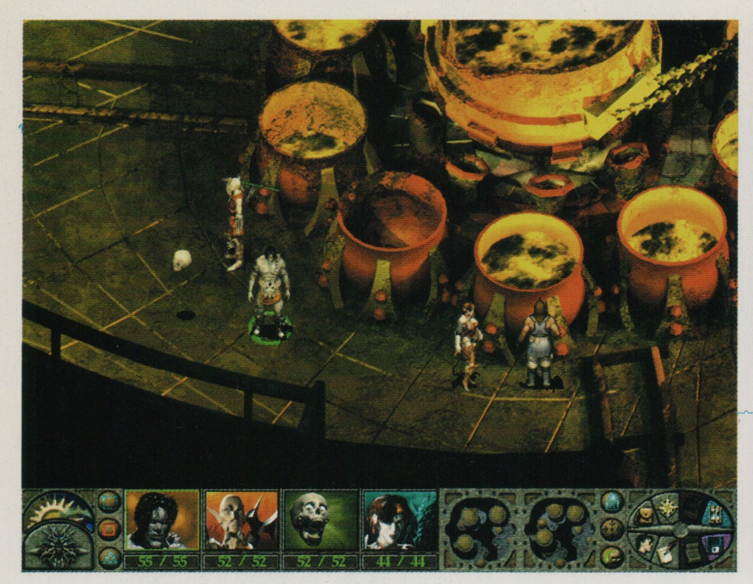
Поведение же нынешней личности полностью зависит от вас. Жестокий убийца. Дружелюбный пацифист. Практичный циник. Или, быть может, хотите отыграть Абсолютную Непредсказуемость? Кто на этот раз? Наблюдайте за строчкой мировоззрения персонажа — она будет отображать любой из alignment`ов классической ролевой системы. К слову, предыдущие личности, владевшие вашим телом, вели себя совершенно иначе. Вы узнаете об их деяниях позже. Да-да. В который раз.

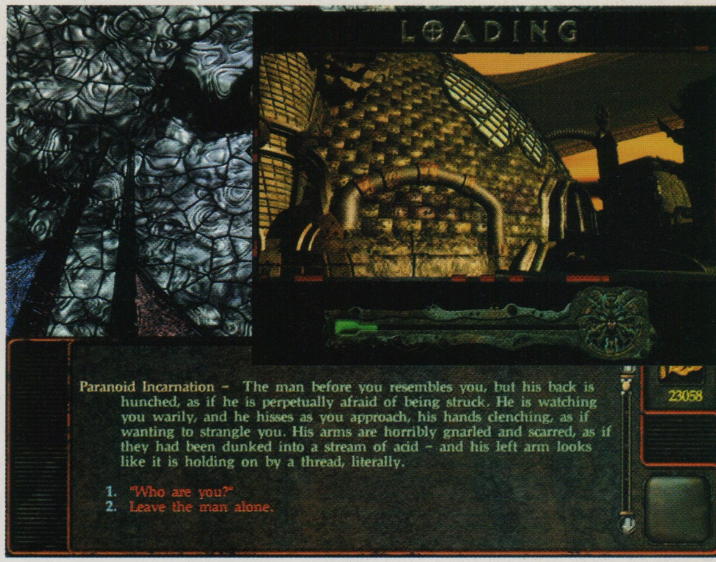


FLASHBACK

Здесь следует на секунду остановиться и задуматься: чего же мы хотим от игр. Ролевую систему? Пожалуйста — AD&D, самой что ни на есть второй редакции. Правда, драконов (dragons) посадили на гауптвахту, а подземелья (dungeons) на время арендовали совершенно несвойственные псевдосредневековью сообщества индивидуумов. Графику? Изометрический старикан Infinity будет натужно пыхтеть, стараясь изобразить полную непохожесть на Baldur`s Gate. Надо сказать, получается довольно неплохо. Архитектуре Сигила можно спеть отдельную оду. Чертовски приятно просто рассматривать какой-нибудь интеллектуальный бордель суккуба Грейс (Fall-from-Grace) или дичайшую галерею планарной живописи. Несомненно, 3D все опошлило бы. Попсовый (разумеется лицензированный) движок от Bioware, и ни шагу в сторону. И не надо.



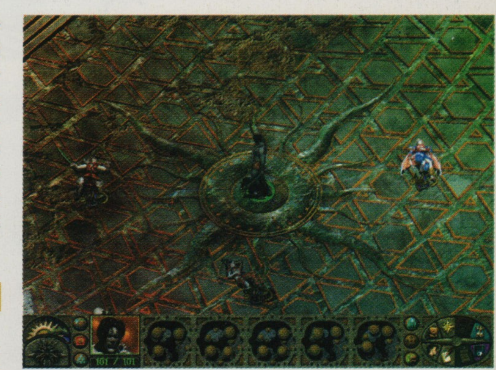




А хотите сюжет? НАСТОЯЩИЙ. Не вызывающий ощущение дежа-вю, не пестрящий штампами, ласкающий воображение, требующий принести в жертву желание подраться, насладиться смачными описаниями оружия. Ибо махать колющими, дробящими, режущими средствами умерщвления разрешат лишь изредка, а побряцать доспехами и вовсе не дадут (ну, не носит Безымянный оных).

А общение на улицах! Забудьте на время, что главная задача — найти себя. Окунитесь в чужую жизнь. Разрешите чужие проблемы. Помогите женщине вернуться домой. Найдите владельца Ящика Пандоры. Отыщите Осколок Вечного Льда. Но прежде отдайте жаждущему Кружку Вечного Пива. Растворитесь в Сигиле! А потом, сквозь череду побочных квестов, наткнитесь на сбивающий с ног flashback растерзанной столетиями памяти. Думаете, вы обычный человек? Думаете, заведете семью где-нибудь в Районе Клерков (Clerk`s Ward), вырастите детишек, насладитесь старостью, тихо умрете? Или станете бандитом в Хайве (Hive), заработаете авторитет, пришьете парочку конкурентов, умрете в банальной поножовщине? Умрете? Нет. Смерти нет. Есть только нескончаемая череда подобий жизни.

В пути вас будут сопровождать... Non Playing Characters, говорите? Забудьте это словосочетание. Спутников, подобных этим, у вас не было ни в одной игре. Жизнь каждого — маленькая трагедия, расписанная в тончайших деталях. Безумный, пылающий вечным огнем маг Игнус (Ignus), преследующий неясные цели. Молчаливый гитцераи Дак`кон (githzerai Dak'kon), связанный долгом жизни и смерти. Девушка Анна (Annah), она любит вас, неужели вы до сих пор не поняли? Поймете. И когда придет время выбирать между слабосильным очаровашкой Мортэ (Morte — летающий череп!) и двухметровым "танком" Вэйлором, вы просто не сможете бросить первого. Привяжетесь. Как в жизни.

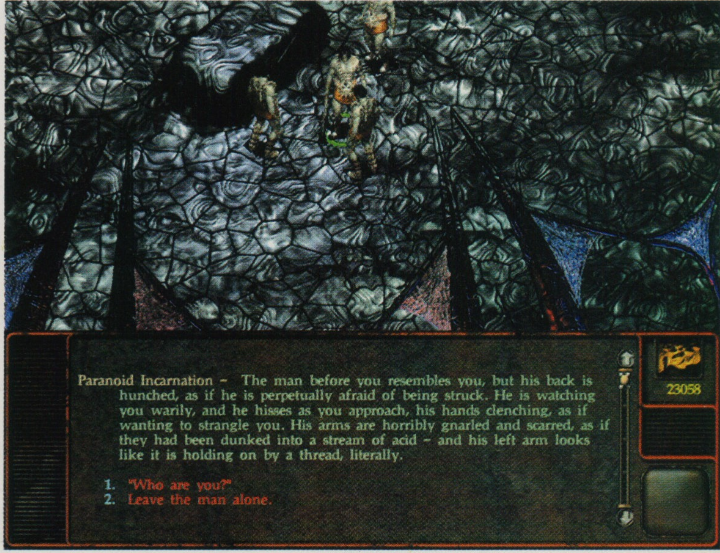


НЕ БУДЕТ

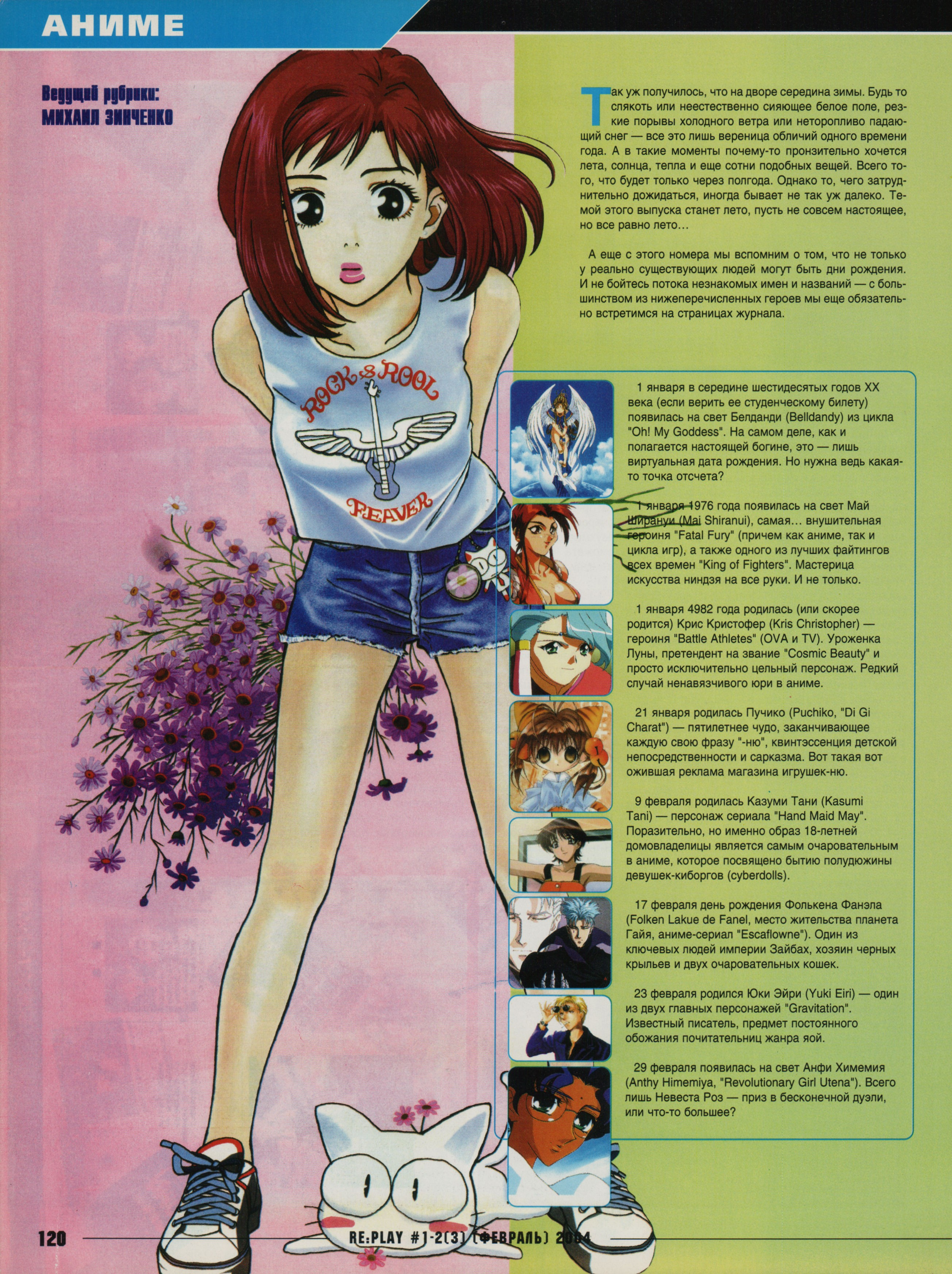
Ищите везде. Такого вы больше нигде не увидите. Упустим размышления о постепенной победе жажды наживы над настоящим искусством. Это вы и так знаете. Просто поймите — даже если какой-то разработчик и возьмется делать игру в сеттинге Мультивселенной, она все равно не будет такой завораживающей, как Planescape: Torment. Причина проста: Безымянный <спойлер> в <спойлер>, когда <спойлер> ровно через десять минут после того, как вы, потрясенные, просмотрите финальные титры... История настолько завершена, что никакого продолжения не может появиться в принципе. Поэтому единственный шанс прочувствовать агонию Безымянного, перекинуться парочкой словечек с хохмачом Морте, выучить язык мертвых, насладиться потрясающе логичными заданиями — навсегда затеряться в Городе Дверей.







Ведущий рубрики:
МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО



Так уж получилось, что на дворе середина зимы. Будь то слякоть или неестественно сияющее белое поле, резкие порывы холодного ветра или неторопливо падающий снег — все это лишь вереница обличий одного времени года. А в такие моменты почему-то пронзительно хочется лета, солнца, тепла и еще сотни подобных вещей. Всего того, что будет только через полгода. Однако то, чего затруднительно дождаться, иногда бывает не так уж далеко. Темой этого выпуска станет лето, пусть не совсем настоящее, но все равно лето…

А еще с этого номера мы вспомним о том, что не только у реально существующих людей могут быть дни рождения. И не бойтесь потока незнакомых имен и названий — с большинством из нижеперечисленных героев мы еще обязательно встретимся на страницах журнала.

1 января в середине шестидесятых годов XX века (если верить ее студенческому билету) появилась на свет Белданди (Belldandy) из цикла "Oh! My Goddess". На самом деле, как и полагается настоящей богине, это — лишь виртуальная дата рождения. Но нужна ведь какая-то точка отсчета?

1 января 1976 года появилась на свет Май Ширануи (Mai Shiranui), самая… внушительная героиня "Fatal Fury" (причем как аниме, так и цикла игр), а также одного из лучших файтингов всех времен "King of Fighters". Мастерица искусства ниндзя на все руки. И не только.

1 января 4982 года родилась (или скорее родится) Крис Кристофер (Kris Christopher) — героиня "Battle Athletes" (OVA и TV). Уроженка Луны, претендент на звание "Cosmic Beauty" и просто исключительно цельный персонаж. Редкий случай ненавязчивого юри в аниме.

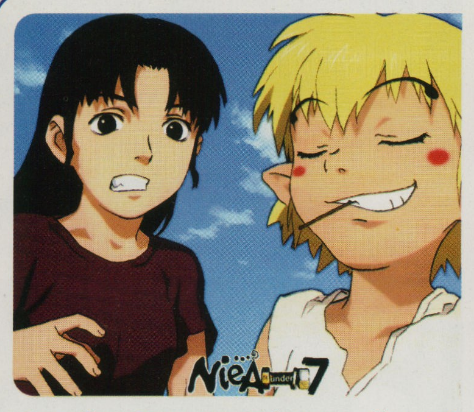
21 января родилась Пучико (Puchiko, "Di Gi Charat") — пятилетнее чудо, заканчивающее каждую свою фразу "-ню", квинтэссенция детской непосредственности и сарказма. Вот такая вот ожившая реклама магазина игрушек-ню.

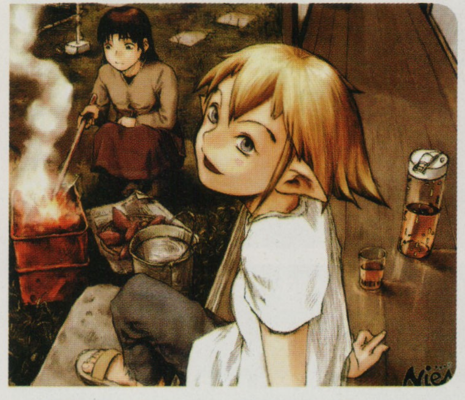
9 февраля родилась Казуми Тани (Kasumi Tani) — персонаж сериала "Hand Maid May". Поразительно, но именно образ 18-летней домовладелицы является самым очаровательным в аниме, которое посвящено бытию полудюжины девушек-киборгов (cyberdolls).

17 февраля день рождения Фолькена Фанэла (Folken Lakue de Fanel, место жительства планета Гайя, аниме-сериал "Escaflowne"). Один из ключевых людей империи Зайбах, хозяин черных крыльев и двух очаровательных кошек.

23 февраля родился Юки Эйри (Yuki Eiri) — один из двух главных персонажей "Gravitation". Известный писатель, предмет постоянного обожания почитательниц жанра яой.

29 февраля появилась на свет Анфи Химемия (Anthy Himemiya, "Revolutionary Girl Utena"). Всего лишь Невеста Роз — приз в бесконечной дуэли, или что-то большее?





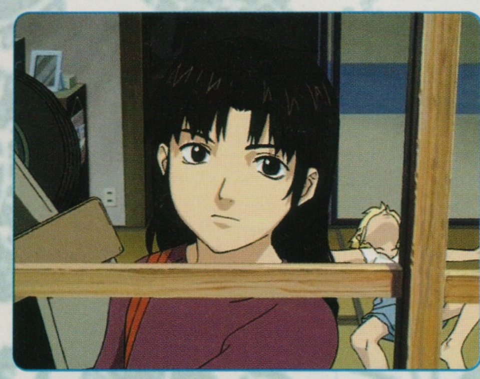
Постойте! Зачем время бежит так быстро? Немного медленнее, не торопите минуты, они все равно просыплются сквозь пальцы. Я хочу услышать пение цикад и получше рассмотреть спящую бесхвостую кошку. Я хочу побыть здесь, не прогоняйте, еще несколько мгновений тепла, и я вернусь к своим повседневным делам. Еще несколько минут лета…

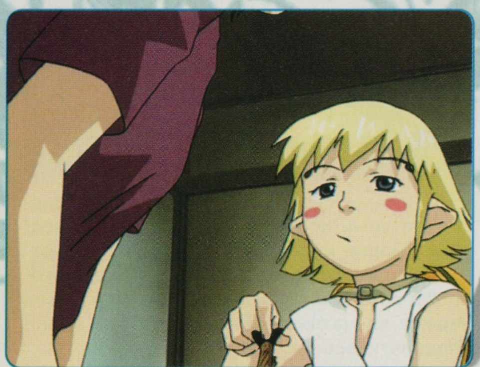


Название ▸ NIEA_7 [НИЯ_7]
Количество эпизодов ▸ TV, 13 СЕРИЙ
Дата выхода ▸ 2000
Студия ▸ KADOKAWA SHOTEN, PIONEER LDC, TBS
Режиссер ▸ TAKUYA SATO [ТАКАЯ САТО]
Дизайнер персонажей ▸ YOSHITOSHI ABE [ЙОШИТОШИ АБЭ]

Бывают случаи, когда происходящее на экране просто невозможно оценить полутонами. Ты или безоговорочно принимаешь его, и тогда на какое-то время оно становится едва ли не самым близким на свете, или продолжаешь смотреть на бегущие картинки, улыбаешься шуткам и… забываешь обо всем, еще не успев отвернуться от экрана.

Сюжет? Его практически нет. Все действие — это одно-единственное лето из жизни девушки по имени Маюко Чигасаки, которая снимает комнату в здании Купален Эноханы и готовится к поступлению в колледж. Она помогает убирать в купальнях, развозит утреннюю почту и вечерами подрабатывает в маленьком ресторанчике. А свою маленькую комнату она делит с инопланетянкой по имени Ния, которая спит в чулане комнаты Маю, собирает из различного хлама летающие (хоть и недолго) тарелки и постоянно клянчит еду. В этом немного альтернативном мире инопланетяне прибыли на Землю как-то удивительно незаметно, совершенно не претендуя ее завоевывать, и достаточно быстро прижились среди местного населения. Единственное, что их хоть как-то выделяет, — это острые уши и небольшие антенны различной формы на макушке, однако у соседки Маю по комнате и этот атрибут отсутствует, что ставит ее в инопланетной табели о рангах на самую младшую ступень — "ниже семи".



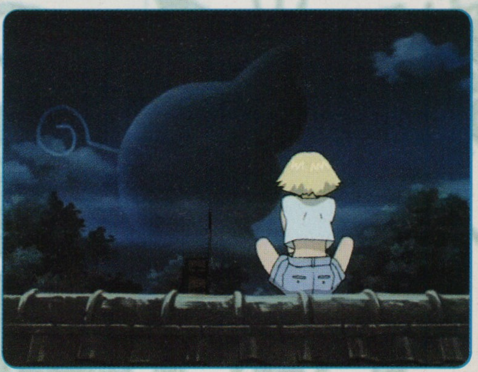


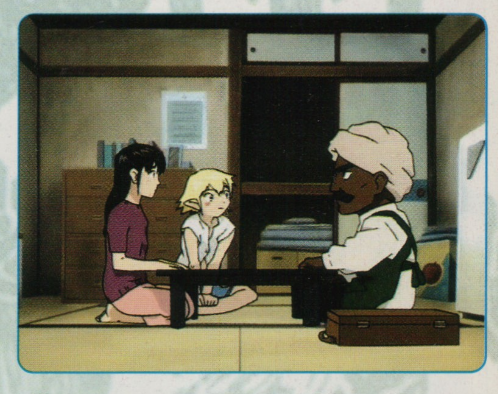
Музыкальное сопровождение просто великолепно поддерживает настроение и атмосферу, еще немного приоткрывая сердце зрителя. Блюзы и мелодии гавайской четырехструнной гитары бесподобны, а когда они раздаются из старого проигрывателя Нии, шум и помехи делают музыку еще чуть более "блюзовой".



Такая Сато известен также как режиссер киберпанк-аниме Armitage III: Polymatrix (1994). Йошитоши Абэ занимался дизайном персонажей, который, как несложно заметить, несколько перекликается с предыдущей работой Абэсенсея, Serial experiments: Lain (1998). В одном из интервью Абэ рассказал, что у истоков Niea_7 — одна единственная картинка, которая была нарисована при работе над Лейн. Ясууки Аэда, продюсер обоих фильмов, увидев эту картинку, был настолько впечатлен, что посоветовал сделать ее основой следующего проекта.

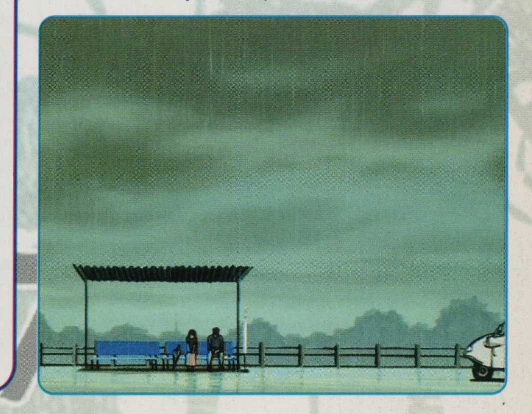




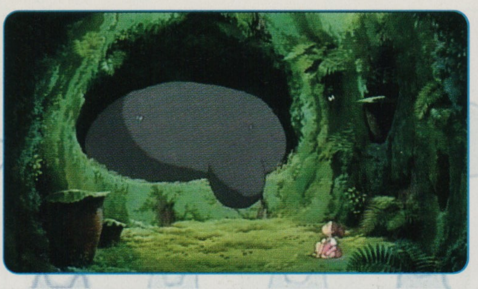


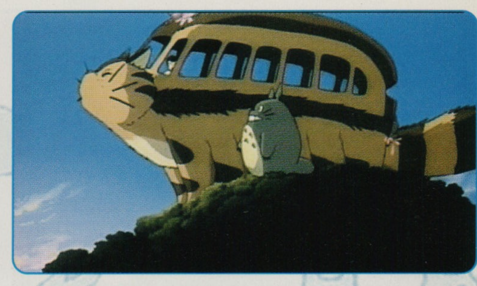
История напоминает дневник. Мы просто живем рядом с Маю все эти дни, погружаясь в новый для нас темп жизни, знакомимся с теми, кто ее окружает. Не требуйте от происходящего чего-то слишком неожиданного, не ищите слишком глубокого смысла. Тем более, что события с завидной регулярностью разбавляются комедийными моментами, которые вызывают скорее теплую улыбку, нежели безудержный хохот.

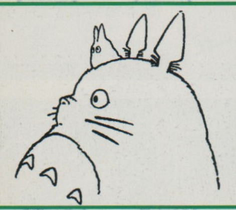
Но если это лето все-таки достучится до вашего сердца, оно останется там навсегда. И заслышав знакомую мелодию, вы обязательно почувствуете привкус теплой летней грусти. А на вопрос о любимом аниме вам уже не придется искать ответ.



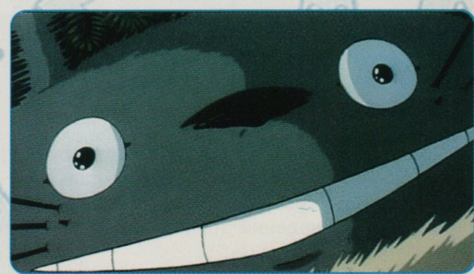


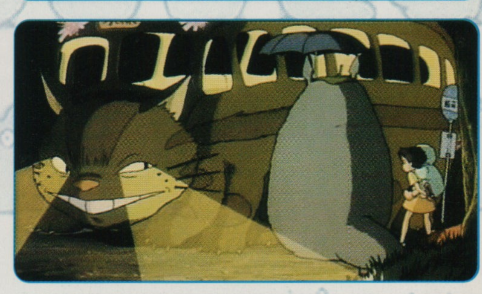


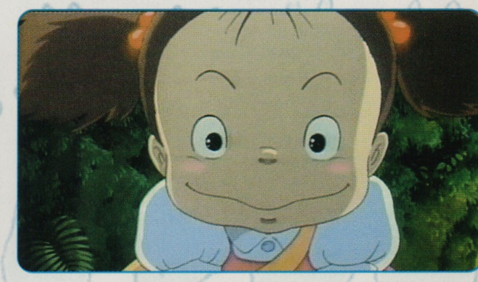




Название ▸ MY NEIGHBOR TOTORO [МОЙ СОСЕД ТОТОРО]
Количество эпизодов ▸ MOVIE
Дата выхода ▸ 1988
Студия ▸ STUDIO GHIBLI
Режиссер и сценарист ▸ MIYAZAKI HAYAO [ХАЯО МИЯДЗАКИ]
Дизайнер персонажей ▸ MIYAZAKI HAYAO [ХАЯО МИЯДЗАКИ]







Когда Миядзаки работал над "Тоторо", ему твердили: "Никто не пойдет смотреть историю о двух девочках и монстре в сельской Японии". Собственно, так и получилось. Лишь то, что в рамках японской школьной программы "Мой сосед Тоторо" шел довеском к "Могиле светлячков" (снят по известному литературному произведению и имеет немалый образовательный элемент), помогло "Тоторо" (ударение на первый слог) появиться на свет. Да, в дальнейшем, за счет успешного выхода на видео и неугасающей популярности образа пушистого духа леса, ситуация изменилась, но случилось это не так уж и скоро.

История, происходящая в середине 50-х годов XX века, начинается с прибытия 11-летней Сатзуки Кусакабэ и ее 4-летней сестры Мэй в новый дом недалеко от города Тукорозава (там в свое время жил сам Миядзаки, а сейчас это уже один из спальных районов Токио). Мать девочек больна (этот факт также в некоторой степени автобиографичен), необходимость быть поближе к клинике, где она проходит лечение, и стала причиной переезда. Как утверждают соседи, семье достался "дом с привидениями", однако не ждите мрачных историй и ночных кошмаров. На дворе лето, за плечами совсем уж немного лет, а мир вокруг близок так, как никогда не будет близок взрослому человеку. И только сейчас можно увидеть то, что в будущем будет казаться лишь порывами ветра или следами хозяйничанья белок в заброшенном жилище.





А ведь когда-то деревья действительно были большими, а на бабушкином чердаке жили не только мыши. И хотя это было безумно давно, намного больше, чем полжизни назад, никто не может утверждать, что туда нельзя вернуться. Еще как можно. Главное — знать способ.



Вопреки распространенному заблуждению, Тоторо — вымышленный Миядзаки персонаж. Всего существует три вида Тотор: О-Тоторо (Oh-Totoro) — самый большой и серый, Чу-Тоторо (Chuu-Totoro) — средний и синий и Чиби-Тоторо (Chibi-Totoro) — маленький и белый. Само слово "тоторо" является лишь исковерканным японским произношением слова "тролль". А чего вы хотели от четырехлетнего ребенка?

Действие на экране немного перекликается с историей Кэрролла, однако отдаляется по духу от случившегося с Алисой настолько далеко, насколько это возможно. Сказочный мир, куда Мэй также попадает через нору в корнях дерева, потрясающе добр. Здесь нет обидчивого времени и свихнувшегося зайца. И пусть у духа леса когти побольше медвежьих и огромная зубастая пасть — все равно на его плюшевом пузе можно мирно заснуть, предварительно почесав зверю нос и вдоволь нахохотавшись. А еще этот мир невероятно крохотный и близкий — традиции синтоизма (одного из столпов японской культуры) становятся корнями историй, которые так отличаются от привычных нам.

Саундтрек от практически бессменного спутника Миядзаки Хисаиси Джо сказочно атмосферен, а анимация персонажей просто бесподобна. Бурю эмоций, подобную той, что бушует на лице самого Тоторо, вам вряд ли приходилось видеть где-либо еще.

Если сможете, покажите эту историю ребенку, который находится рядом с вами, и он обязательно скажет вам спасибо. Но главное, непременно покажите "Тоторо" ребенку, находящемуся внутри вас, и он молча улыбнется. А следом улыбнетесь и вы, совсем ненадолго вернувшись в то далекое и одновременно невероятно близкое вчера, когда до неба еще можно было дотянуться, просто встав на табуретку. Вы говорите, чудес не бывает?



В Японии существует поверье, что совсем старые кошки приобретают магическое умение превращаться. Они называются Bake Neko. Котобус из "Мой сосед Тоторо" и есть такая Bake Neko, которую в свое время впечатлил обычный автобус, и она превратилась в Котобус.

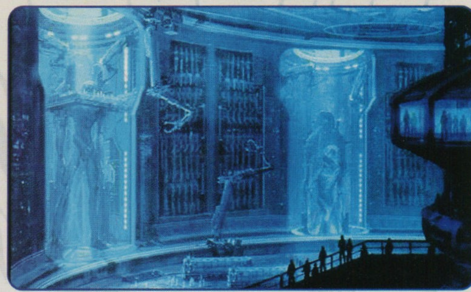
Популярная RPG Tales of Phantasia для PlayStation от Namco возвращается, но уже в виде аниме. Обещан выпуск четырех OVA эпизодов, а первоначальный дизайн персонажей выполнен Косуке Фуджисимой (Kosuke Fujishima), на счету которого "Ah! My Goddess", включая chibi-версию, весь цикл "You're Under Arrest!" и др. Появившийся на просторах интернета крохотный ролик выглядит весьма многообещающе, щеголяя харизматичными образами и отличной прорисовкой.



В ноябре обещано появление аниме, посвященного фантастически популярному в Японии дуэту Тату (есть различные мерила славы, но наличие японского клона российской поп-парочки является более чем достаточным аргументом в копилку Тату). Официальный сайт t.A.T.u. Paragate (www.tatu-paragate.jp) не предоставляет какую-либо информацию о сюжете будущего фильма, однако дает возможность оценить состав тех, кто будет работать над проектом. Режиссерские кресла займут Норио Кашима (Norio Kashima) ("Crusher Joe" и "Dirty Pair") и Сасамэ Кудо (Susume Kudoh), за плечами которого "Sakura Wars" и "Silent Mobius". Однако наиболее интересной оказалась новость, что за opening для предполагаемого хита отвечает сам Синихиро Ватанабе (Shinichiro Watanabe) ("Cowboy Bebop"). Погонная длина будущей истории составит приблизительно 100 минут.









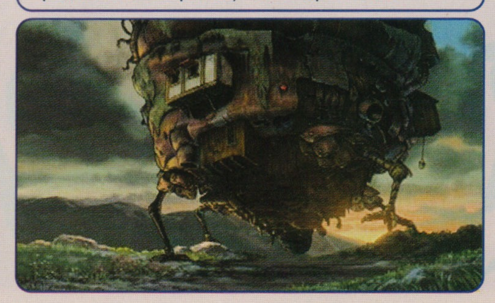
Продолжает поступать все новая и новая информация о будущей масштабной киноэкранизации культового "Neon Genesis Evangelion". На одном из многочисленных сайтов, посвященных картине (http://eva.trivialbeing.net), появилась весьма объемная подборка тематического концепт-арта. Будем надеяться, что фильм не станет еще одной "выставкой достижений компьютерной графики" и сумеет передать красоту аниме-первоисточника. Из фактов, вызывающих скептическую улыбку, на данном этапе хотелось бы отметить достаточную непохожесть и нездоровую… упитанность главных действующих персонажей.

Shogakukan объявила об аниме-экранизации манги Иноэ Кацуро (Inoue Kazurou) "Midori no Hibi" (http://websunday.net/rensai/midori.html).



Восторг вызывает не столько сам факт появления очередного сериала, сколько сюжет оного. Нам обещают рассказать историю о старшекласснике, чья правая рука однажды превратилась в маленькую девочку (!). Признаться, большего идиотизма вашему покорному слуге не доводилось слышать уже достаточно давно.

По сообщению Yahoo News Japan, релиз следующей работы 63-летнего мэтра Хаяо Миядзаки "Howl's Moving Castle" перенесен с июля (как предполагалось ранее) на ноябрь. Жаль.



В связи с двадцатилетним юбилеем цикла о Вольтроне (ну, как тут не вспомнить первые показы этой мега-эпопеи с невероятно веселым украинским переводом) компания World Events Productions анонсировала выход "Вольтрон: Защитник Вселенной" на DVD в 2004 году. Также подтвердилась информация о начале работ над новым сериалом о Вольтроне. Предварительное название — "Voltron: Interactive". Обещано, что история "сохранит оригинальный классический стиль" и выйдет на "новый уровень и сможет заинтересовать как новых, так и старых фанов". Ждем?



Компанией Sony Pictures Entertainment был запущен Animax Asia — первый круглосуточный телевизионный аниме-канал за пределами Японии. Первоначально вещание ведется на территорию Тайваня, Гонконга, Филиппин и Индонезии, но есть планы и на дальнейшее расширение. По приблизительным оценкам Sony, в Азии существует не менее 94 миллионов телезрителей аниме-контента. Может лет через пять и до нас доберутся…

Закончена работа над первыми тремя OVA эпизодами "King of Bandit Jing". На официальном сайте (www.sonymusic.co.jp/Animation/jing/) указана дата выхода 21 января. Пока не совсем понятно, как новая история будет перекликаться с достаточно колоритным 13-серийным TV-вариантом "King of Bandit Jing", который вышел в 2002 году. Ждать осталось недолго.





УБИТЬ БИЛЛА. ЧАСТЬ 1 [KILL BILL]

Название фильма ▸ УБИТЬ БИЛЛА. ЧАСТЬ 1 [KILL BILL]
Производство: США, MIRAMAX, 2003
Режиссёр: КВЕНТИН ТАРАНТИНО
В ролях: УМА ТУРМАН (Невеста, она же Черная Мамба), ДЭВИД КЭРРАДАЙН (Билл), ЛЮСИ ЛЬЮ (О-Рен Ишии, она же Водяная Змея), ВИВИКА А. ФОКС (Вернита Грин, она же Медноголовка), Дерил Хана (Элли Драйвер, она же Калифорнийская Горная Змея), Майкл Мэдсен (Бад), СОННИ ЧИБА (Хаттори Ханзо), ЧИАКИ КУРИЯМА (Го Го Юбари) и др.

Место съёмок: ПЕКИН (Китай), ЛОС-АНДЖЕЛЕС (США), ТОКИО (Япония) и др.

Бюджет: 55 МЛН. USD
Хронометраж: 1 ЧАС 51 МИН.

Официальный сайт: WWW.KILL-BILL.COM

Гонконгские и китайские боевики, японские самурайские фильмы, аниме, спагетти-вестерны. Густой микс кино, которое последние 35 лет смотрел Квентин Тарантино, дань уважения, и одновременно новое дыхание старым жанрам. Каждая глава фильма, совсем незадолго до выхода в прокат таки разбитого на две части, — это свой ритм, с точностью до полутона заданный визуальный и аудио-ряд. Жанровое кино яркими красками, мазок за мазком вырисовывает происходящее в альтернативном Мире Кино Квентина Тарантино, где "женщина может быть не только слабым полом". Противопоказание к просмотру одно — фильмы режиссера никогда не были добрыми, однако и это лишь элемент тарантиновской кинематографичности.

Влияние азиатского кинематографа в "Убить Билла" вовсе не ограничивается постановочными боями, видео и аудио эффектами. В фильме приняли непосредственное участие три легендарных актера, мастера восточных единоборств. Японский мастер Сони Чиба, которого сам Тарантино называет "величайшим актером, когда-либо снимавшимся в фильмах о боевых искусствах", один из самых известных и успешных киноактеров Страны Цветущих Вишен. За свою карьеру он появился в более чем 125 фильмах. Для него в "Убить Билла" Тарантино вернул к жизни образ Хаттори Ханзо — детектива-ниндзя из сериала "Воины-тени" (один из самых любимых киноциклов режиссера). Сонни Чиба выступил в первой части "Убить Билла" не только как актер, но и как хореограф кенжутсу. Гордон Лью, более десяти лет игравший в "шаолиньских" фильмах студии братьев Шо, один из самых популярных и известных актеров "старой школы", предстанет перед зрителем дважды: в роли Джонни Мо — командира отряда "88 бешеных", — и Пеи Меи — сурового учителя кунг-фу из фильмов известных братьев Шо. И наконец, Дэвид Кэррадайн — кумир эпохи всеамериканского помешательства на кунг-фу (70-е годы XX века), идол Квентина в детстве, главный герой сериала "Кунг-фу" (автором идеи которого был Брюс Ли) — выступает в роли самого Билла.

Еще в 2002 году компания Black Label Games (существует под крылом Vivendi Universal) лицензировала права на игровую интерпретацию "Убить Билла". Выход кроссплатформенного action планируется на II квартал 2004 года.







Съемки изрядной части картины проходили на Пекинской киностудии, расположенной к северу от столицы Китая. Построенная в 1949 году для съемок пропагандистского кино (это был личный проект жены Мао), она вскоре стала центром китайской киноиндустрии, а спустя более 50 лет оказалась единственной в Китае способной разместить огромную двухэтажную декорацию "Дома Голубых Листьев".

ЗАГЛЯДЫВАЯ НАПЕРЕД, ИЛИ ЧТО ЖДЕТ ЗРИТЕЛЯ ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ "KILL BILL".

Во второй половине фильма вместо Японии на первый план выйдет Китай в образе легендарной фигуры гонконгских боевиков Гордона Лю. Он сыграет роль учителя кунг-фу (стиль пяти Животных), белобрового монаха Пеи Меи, который станет обучать Невесту. Во второй части музыкальные отсылки к всевозможным спагетти-вестернам полностью оправдают свое присутствие на саундтреке Vol.1. Невеста вначале пересечется с персонажем Майкла Мэдсена в Техасе, а потом-таки выследит Билла в Мексике. А открытый вопрос о ее ребенке наконец-то обретет ответ.



А вот без кого фильм, наверняка, осиротел бы, так это без невероятно очаровательной и не менее кровожадной Го Го Юбари с ее боевым йо-йо. Эта роль была написана специально для Чиаки Курияма после того, как Тарантино увидел актрису в культовом фильме "Королевская битва", последней работе ныне покойного Кинджи Фукасаку.

Настоящей неожиданностью стало введение в картину аниме-врезок, повествующих о нелегкой судьбе японо-китаянки О-Рен Иши. Над роликами работала одна из самых известных анимационных студий Японии — Production I.G., принимавшая участие в создании таких известных фильмов, как "Призрак в доспехах", "Дзин-Ро: Волчья бригада", "Кровь: последний вампир", а сейчас работающая над проектом "Невинность: Призрак в доспехах". Однако несмотря на высокий профессионализм аниматоров, Тарантино лично курировал творческий процессе на всех его этапах. "Я обожаю аниме, — говорит режиссер. — Поэтому и речи не шло о том, что я просто передам этим ребятам сценарий, какими бы талантами я их не считал".

Музыка в "Убить Билла" заслуживает отдельной строки, причем с каждым повторным прослушиванием саундтрека длина этой строки продолжает расти. Тарантино одержим музыкой, причем в степени, не намного меньшей, нежели кино. Фрэнк Синатра и рокабилли-группа "Charlie Feathers", японское серф-трио "5, 6, 7, 8's" (музыканты появляются в первой части фильма в качестве группы, играющей в токийском "Доме Голубых Листьев") и неизвестная немецкая нео-лаундж-группа "Neu!". А еще весьма и весьма внушительная коллекция музыкальных тем из классических зубодробительных картин, фрагменты из спагетти-вестернов и классики жанра blacksploitation (боевики и криминальные фильмы с участием чернокожих актеров). Еще одна дань уважения и просто замечательный саундтрек.

В видеоряде можно найти уйму кинематографических "заимствований", но одно из самых ярких впечатлений производит фирменный знак Тарантино в виде униформы "88 бешеных", знакомый нам по "Криминальному чтиву" и "Бешеным псам": идеально белые рубашки, черные галстуки и черные пиджаки, к которым, как дань уважения герою Брюса Ли из "Зеленого шершня", добавлены небольшие черные маски. И Невеста в желтом парашютном комбинезоне с черными лампасами, точь-в-точь как тот, что носил Брюс "Дракон" Ли в "Игре смерти", последней работе актера, которую он так и не закончил в 1973 году.

Можно еще долго рассуждать о том, как все же хороша в своей роли Ума Турман. Еще раз посетовать на чрезмерную жестокость действа. Подивиться тому калейдоскопу, который волей режиссера выбрасывает все более и более яркие сцены, которые, тем не менее, остаются в гармонии с изначальной задумкой. Лишний раз восхититься практически идеальной стилизацей под самурайское кино. Достаточно тяжело сказать, посмотрев лишь половину задуманного, станет ли фильм шедевром. Но неоспоримым фактом является то, что замечательный режиссер своего времени Тарантино поднял планку качественного кино еще выше прежнего. И умудрился снять фильм, о котором мечтал уже долгие годы. Что ж, он может себе это позволить.

P.S. 9 января компания Miramax заявила о переносе выхода второй части фильма с 20 февраля на 16 апреля. Связано ли происходящее с кинофестивалем в Каннах, или же тому причина — выход первой части фильма на DVD (13 апреля), пока остается загадкой.

Резюме: Лучший фильм Квентина Тарантино, непрерывная киноцитата в недобром ключе, подобно фантастическому змею кусающая себя за хвост, — это и есть "Убить Билла. Часть I". Обязательно посмотрите, но не говорите потом, что вас не предупреждали!





ДРУГОЙ МИР [UNDERWORLD]



Название фильма ▸ ДРУГОЙ МИР [UNDERWORLD]
Производство ▸ США, LAKESHORE ENTERTAINMENT, 2003
Режиссёр ▸ ЛЕН УАЙСМЭН
В ролях ▸ КЕЙТ БЕКИНСЭЙЛ (Селен), СКОТ СПИДМЭН (Майкл Корвин), МАЙКЛ ШИН (Люциан), БИЛЛ НАЙИ (Виктор) и др.

Место съёмок ▸ БУДАПЕШТ (Венгрия)

Бюджет ▸ 22 МЛН.USD
Хронометраж ▸ 2 ЧАСА 01 МИН.

Официальный сайт ▸ WWW.SONYPICTURES.COM/MOVIES/UNDERWORLD

В каждом ребенке есть толика садизма, оформленного в виде любопытства. Именно это качество заставляет его загонять в одну банку несколько пауков или стравливать черных и рыжих муравьев из соседних муравейников. "Другой мир" — режиссерский дебют Лена Уайсмэна, дебют сценариста Дэнни МакБрайда и история о многовековом противостоянии вампиров и оборотней — оказался умилительно коммерчески успешным. Действительно, а почему бы и нет? Неоготика все так же популярна, а всевозможные "vs" приносят в последнее время на удивление денежные результаты (вспомнить хотя бы недавний "Фредди против Джэйсона").

Специфика жанра (хотя получившееся так и подмывает прописать в комедийные боевики) и неопытность режиссерско-сценаристского дуэта позволяет простить фильму немало. Да и заимствований, если разобраться, не так уж и много. Стилистику "Ворона" смешали с вампирскими разборками из "Blade", добавили синих фильтров а-ля "Сонная лощина", взяли парочку моментов из "Эквилибриума" (о, неповторимая финальная сцена!) и немного зверья из "Resident Evil" (четвероногих, исключительно четвероногих), и — вуаля. Теперь можно и самим что-то придумать. И разве важно, что нитрат серебра на самом деле существует лишь в форме кристаллов, а в растворе он бесцветен. И по большому счету три с лишним десятка пуль в обойме пистолета это не так уж и много, главным героиням все равно не к лицу перезаряжать оружие.

Не сложилось у фильма и с воплощением "оригинальной" задумки. Селен в отыгрыше Кейт Бекинсэйл не то чтобы плоха. Форумы, посвященные кино, просто пестрят воплями восторга и комплиментами в адрес созданного ей образа, но, вот незадача, для роли взращиваемого годами воина и охотника бесстрастной расы актриса просто до неприличия очаровательна и полна жизни. А сценариста явно не мешало бы усадить за изучение литературы о носителях Темного Дара и разнообразнейшего околовампирского фольклора — кровососущие поучились исключительно напуганными, и только глаза а-ля фримены и очаровательные клыки отличают их от людей. Вампиры могут оказаться беспомощны в темноте, потерять сознание от потери крови и в беге на короткие дистанции проиграть представителю рода человеческого. Баланс сил, столь важный для концепции многовекового противостояния, безвозвратно утерян. Понять, как жалкая кучка ликантропов могла отправить в долгожданную могилу уже давно бодрствующую Старейшину из далеких Штатов, так и не представляется возможным. Ведь если еще не совсем проснувшийся Виктор походя сворачивает шеи огромнейшим оборотням, то против Амелии стоило высылать по меньшей мере эшелон. Ан нет, лежит несчастная на полу, истекает кровью. С оборотнями ситуация немного живее, заметно, что большая часть бюджета, потраченного на спецэффекты, ушла именно на вскармливание человекозверей, причем один из них действительно восхитителен. Огромный негр, появившийся всего в нескольких эпизодах, оказался чуть ли не единственным персонажем, органично вписавшимся в образ. А жаль.

Официальный сайт фильма предлагает еще раз вернуться к сюжету в более интерактивной форме. Доступен к закачке сравнительно небольшой (31Мб основного файла и 7 Мб обновлений), но весьма забавный мод под Half-Life. Получить желаемое можно по адресу: www.sonypictures.com/movies/underworld/game/underworld_bl_v2.exe и www.sonypictures.com/movies/underworld/game/underworld_bl_upgdv2.exe









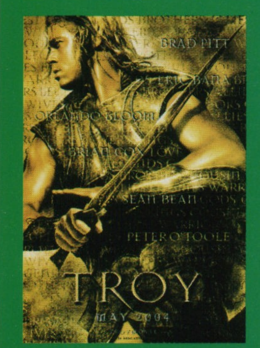
P.S. Фильм станет как минимум трилогией, причем работа над следующей частью уже кипит. Режиссер и сценарист останутся в нагретых креслах, да и Кейт Бекинсэйл не очень-то против нового амплуа.

Резюме: Картина, задуманная как триллер, балансирует между мелодрамой с элементами неоготики и комедийным боевиком. И хотя сонмы сиквелов и приквелов неизбежны, ваш покорный слуга склоняется к политике мух и супа в разной посуде и с нетерпением ожидает Blade 3.

СКОРО НА ЭКРАНАХ

Ведущий рубрики: МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

По просьбам читателей с этого номера рубрика "Видеотека/On video" пополнится некоторым количеством превью фильмов, на которые, по мнению редакции, стоит обратить особо пристальное внимание еще до их выхода на киноэкраны. В этот раз мы остановимся на наиболее ожидаемых проектах наступившего года, оставив за бортом (до следующего номера) лишь экранизации комиксов ввиду их изрядной многочисленности. А главное, трейлеры всех этих фильмов вы сможете найти на диске Re:PLAY.



Название фильма Троя [Troy]
Предполагаемый выход 14 мая 2004 года
Производство США, Warner Bros
Режиссёр Вольфганг Петерсен.
В ролях Брэд Питт (Ахиллес), Орландо Блум (Парис), Эрик Бана (Гектор), Диана Крюгер (Елена), Питэр О'Тул (царь Приам), Син Бин (Одиссей), Сафрон Барроуз (Андромаха), Брайан Кокс (Агамемнон) и др.
Место съёмок Лондон, Мальта, Лос-Кабос (Мексика)
Бюджет более 100 млн. USD
Официальный сайт www.troymovie.com

В 1193 году до н.э. Парис из Трои увел у правителя Спарты Менелая законную супругу Елену, прекраснейшую из гречанок. Последствием этого недальновидного поступка стала война между двумя народами. Греки начали кровопролитную осаду Трои, длившуюся почти десятилетие. И не было в истории человечества большей войны, начавшейся из-за любви …

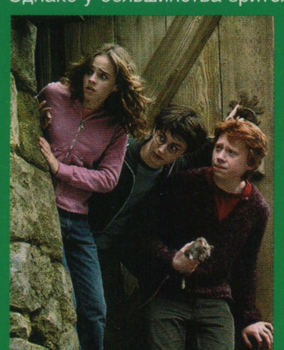


Ни много, ни мало — экранизация событий Илиады, эпической поэмы Гомера, ждет нас в этом году. И судя по доступной на данный момент информации, фильм должен выйти на славу. Эпико-историческая драма с достойным бюджетом и очень хорошими актерами — что может быть лучше после столь бурного засилья виртуальных реальностей. Ждем, надеемся, предварительно считаем самым ожидаемым фильмом года.



Название фильма Гарри Поттер и узник Азкабана [Harry Potter and The Prisoner of Azkaban]
Предполагаемый выход 4 июня 2004 года
Производство США, Warner Bros.
Режиссёр Альфонсо Куарон
В ролях Дениэл Редклиф (Гарри Поттер), Эмма Уотсон (Гермиона Грейнджер), Руперт Гринт (Рон Уизли) и др.
Место съёмок Лондон и др.
Официальный сайт azkaban.warnerbros.com

Ничто так не радует глаз в третьей картине по романам госпожи Ролинг, как фамилия режиссера. Альфонсо Куарон, пришедший на смену Коламбусу, разумеется, умеет делать качественное семейное кино. Взять хотя бы весьма неплохой фильм "Маленькая принцесса" (1995). Однако у большинства зрителей фамилия Куарона ассоциируется, скорее, с исключительно "позитивной" лентой "И твою маму тоже" (2001). После окончательного объявления режиссера третьей части сверхпопулярного цикла о жизни юного волшебника, будущую картину сразу же нарекли ехидным "И твоего Поттера тоже". Что ж, судя по уже доступному трейлеру, Куарон полностью оправдает наши ожидания. За одну депрессивную картину хора девочек с жабами в фильм можно влюбиться. История стала злее, но тем ближе к литературному первоисточнику. Время добрых сказок, кажется, осталось в прошлом…



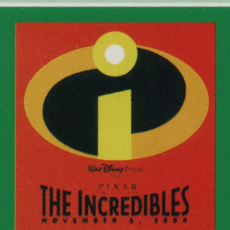


Название фильма: Обитель зла: Апокалипсис [Resident Evil Apocalypse]
Предполагаемый выход 10 сентября 2004 года
Производство США, Screen Gems (Sony)
Режиссёр Александр Витт
В ролях Мила Йовович (Элис), Сиена Гиллори (Джил Валентайн), Одид Фер (Карлос Оливейра), Зак Вард (Николай) и др
Место съёмок Торонто (Канада)
Бюджет более 50 млн. USD
Официальный сайт www.re2.com

Если на что и стоило сетовать в первой части "Обители зла", так это на практически полное отсутствие связи с серией игр — фильм стал своеобразным приквелом. Что ж, в новой картине это досадное упущение будет исправлено — за основу новой истории была взята Resident Evil 3: Nemesis. Как минимум три персонажа из игры появятся на экране: Джил Валентайн (Resident Evil и RE 3: Nemesis), Карлос Оливейра и Николай Соколов (оба из RE 3: Nemesis). Будем надеяться, что фильм станет ближе к оригинальной атмосфере, но в любом случае, образ экс-киевлянки Милы Йовович с шотганом — уже достаточная причина дожидаться осени.

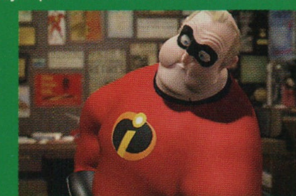


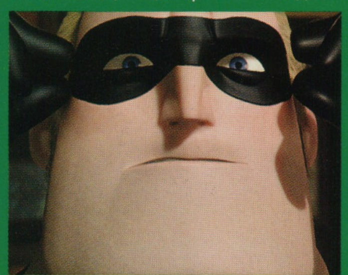




Название фильма Невероятные [The Incredibles]
Предполагаемый выход 5 ноября 2004
Производство США, Walt Disney Pictures, Pixar.
Режиссёр Брэд Бирд

Шестой фильм студии Pixar, следующий за уже ставшим самым коммерчески успешным анимационным фильмом в истории киноиндустрии "В поисках Немо", обещает стать просто восхитительным. Жизнь семьи супергероев, точнее экс-супергероев, штука разумеется занятная, однако на этот раз ребятам из Pixar, кажется, удастся прыгнуть выше собственной головы. Ирония, практически позабытая в последних анимационных блокбастерах, замечательное чувство юмора и, как всегда, великолепная компьютерная графика — просто замечательный набор для будущего успеха. Безусловно, самый многообещающий фильм западной школы анимации 2004 года.







хорошоу
світла смуга твого життя

M

будні 15.00–17.00
вихідні 12.00–13.00
15.00–16.00

www.m1stereo.tv

лицензия НРТРУ №0075 от 23.01.01



СТРАУСИНЫЕ БЕГА - аркадные гонки страусов.
Действие игры происходит в мультипликационном и полностью трёхмерном мире, благодаря технологии "Toon Shading".
Сюжет разворачивается в четырёх уголках земного шара.
СТРАУСИНЫЕ БЕГА
© 2004 DISCUS GAMES. © 2004 GELEOS. © 2004 MultiTrade.
Издатель на территории Украины – компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186.
e-mail: sale@multitrade.com.ua. www.multitrade.com.ua
Multi trade
discus games
GAME? OK!
PLAYGROUND SOFTWARE
www.orunner.com

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™**

#1 монітор року 2003

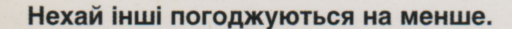
SyncMaster* 152X, 172X

Новий синонім швидкості

Рідкокристалічні монітори SyncMaster* 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster* 152X, 172X – моделі моніторів, які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

12 мс

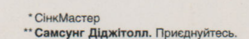


Нехай інші погоджуються на менше.

Алгрі	(0482) 379715, 373789	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
MTI	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот IT	(044) 2477037, 4619536		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



* СінкМастер
** **Самсунг Діджітолл.** Приєднуйтесь.

